LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO ... SPAWNEA.

AÑO 4 N° 17
ARG $23.90

ULTIMO CARNAVAL™



ISSN: 1851-3387



GRAN TURISMO 6 | DEAD RISING 3 | COD: GHOSTS | NFS: RIVALS | RYSE
HOLA, NEXT GEN: ANALIZAMOS PS4, XO, Wii U | GOTY 2013 | ARGENTILANDIA

El gol del mundial

microboy 10















Utilizalo sólo o conectalo a la TV

- Batería de Litio recargable
- Incluye 105 Juegos diferentes
- Salida AV para conectar al televisor

CONTROL 10

PS2









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

CRACKPAD 10

PS3 / PC









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

ACTION 10

PS3 / PC









INCLUYE CABLE USB
PARA CARGAR Y JUGAR

PASSION 10

PS2 / PC



- 2 motores vibradores internos
- Función Turbo
- Diseño ergonómico





...OS OFICIALES
...L MESSI



FundaciónLeoMessi
ELEGÍ CREER

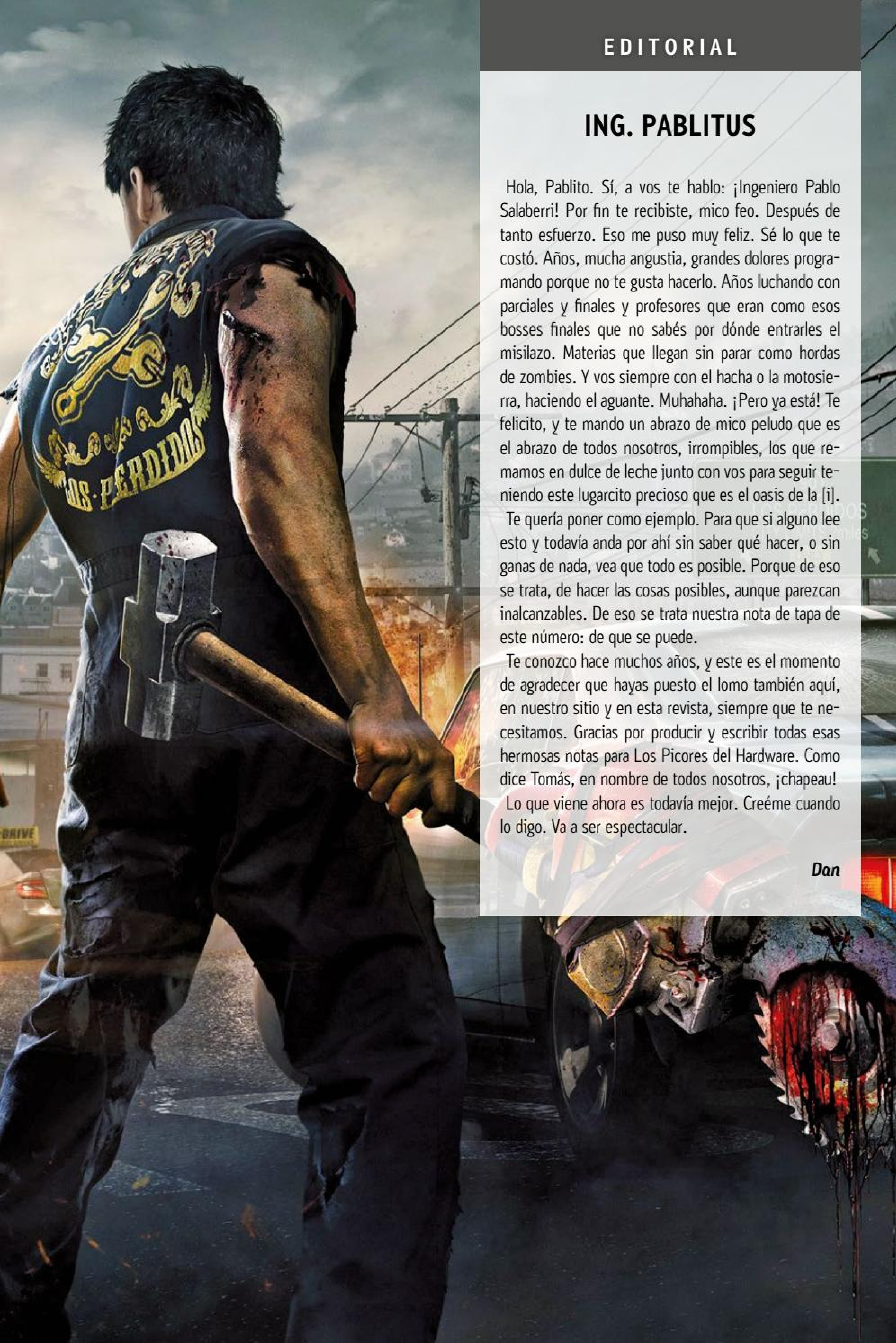
levelupworld.com

¡FELIZ CARNAVAL!

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:
 /irrompibles  @irrompibles



ING. PABLITUS

Hola, Pablito. Sí, a vos te hablo: ¡Ingeniero Pablo Salaberri! Por fin te recibiste, mico feo. Después de tanto esfuerzo. Eso me puso muy feliz. Sé lo que te costó. Años, mucha angustia, grandes dolores programando porque no te gusta hacerlo. Años luchando con parciales y finales y profesores que eran como esos bosses finales que no sabés por dónde entrarles el misilazo. Materias que llegan sin parar como hordas de zombies. Y vos siempre con el hacha o la motosierra, haciendo el aguante. Muhahaha. ¡Pero ya está! Te felicito, y te mando un abrazo de mico peludo que es el abrazo de todos nosotros, irrompibles, los que remamos en dulce de leche junto con vos para seguir teniendo este lugarcito precioso que es el oasis de la [i].

Te quería poner como ejemplo. Para que si alguno lee esto y todavía anda por ahí sin saber qué hacer, o sin ganas de nada, vea que todo es posible. Porque de eso se trata, de hacer las cosas posibles, aunque parezcan inalcanzables. De eso se trata nuestra nota de tapa de este número: de que se puede.

Te conozco hace muchos años, y este es el momento de agradecer que hayas puesto el lomo también aquí, en nuestro sitio y en esta revista, siempre que te necesitamos. Gracias por producir y escribir todas esas hermosas notas para Los Picores del Hardware. Como dice Tomás, en nombre de todos nosotros, ¡chapeau!

Lo que viene ahora es todavía mejor. Creéme cuando lo digo. Va a ser espectacular.

Dan





Global Game Jam

¡Arranca el 2014 con nueva GGJ!

48 horas contrarreloj y sin parar. Gamers diseñando, dibujando, programando, haciendo música. La GGJ es el evento de desarrollo de videojuegos más grande del mundo porque se hace en simultáneo en muchísimos países. Este año será en distintas sedes de Córdoba, Tucumán, Rosario, Santa Fe y Buenos Aires del 24/01 al 26/01.

¿Por qué tenemos que ir? Porque lo que se aprende en una Jam es muchísimo, no hay nada que se le compare. Si les gusta la idea de vivir haciendo juegos, o tienen curiosidad por saber cómo se hacen, no dejen de ir a mirar y colaborar.

La cosa arranca inscribiéndose. ¡Apuren! Y luego, yendo a las distintas sedes, donde lo primero es abrir la jornada con una charla y la revelación del tema de la Jam de este año. Acto seguido, todo el mundo se va sumando a los grupos, se buscan especialistas en cada área (por ejemplo, programación, diseño, música) y a laburar sin descanso para crear un prototipo en sólo dos días.

¡Y qué días! Ahí se ve lo mejor y lo peor de la humanidad y del desarrollo; pero eso es lo lindo, la experiencia es algo que vale oro.

Si bien la cosa es hacer fichines, algunos equipos tienen la posibilidad de diseñar y hacer prototipos en papel, o sea juegos de mesa. Todo sea para aprender y hacer algo. Sin duda, las GGJ son lo mejor de la industria a nivel educativo. ¡Traten de ir o al menos de ver por streaming cómo laburan los equipos!

Más data en globalgamejam.org. [i]



Recuerdos de un gamer argentino

Daniel Oscar Romero se puso nostálgico, escribió este libro y nos hizo llegar uno como regalo. Lo leímos y fue como si lo hubiéramos escrito nosotros, porque cuenta exactamente lo que todos o la mayoría de nosotros hemos vivido sobre nuestra mayor pasión, los juegos de video. Atari, Sega, Family... todo anda por ahí en el recuerdo. El tipo rememora los años de cibercafés oscuros, las cosas que hacíamos para fichinear en paz y lo mucho que soñábamos todos con tener, por ejemplo, una máquina como OutRun en nuestras propias casas. Si quieren algo para leer algo del palo en este verano rabioso, lo pueden conseguir en www.tahielediciones.com



Disorder

Un survival horror mendocino, ¡sí, señores! Desarrollado en Unity, es en primera persona, será por capítulos y en el teaser afirma que nuestro peor enemigo es la locura. Mucho ambiente y muy buen arte. Huele a éxito. Apoyen a estos indies miedosos en facebook.com/Pauper.Games



La nueva (vieja) generación

Viejos son los trapos, nuevas son las aventuras

– ¿QUÉ ES ESE RUIDO? – me preguntó mi amigo cuando prendí la Play 2.
– No es nada, muy cada tanto le agarra el bobazo y hace eso, ya esta viejita la pobre.
– ¿Nunca le hiciste ningún arreglo?
– No, nunca. Y eso que tiene... ¿qué estamos, en el 2014 ya? Diez años.

"Diez años", repetí para mis adentros. ¿Cuándo pasó tanto tiempo? Y ya no la fabrican más. "Por favor, Play, no te rompas nunca", dije en silencio mientras la miraba con nostalgia.

Ruido más, ruido menos, todavía tiene su lugarcito en esta casa, la Play 1 no tuvo tanta suerte, tuve que sacrificarla en una venta para comprarme la 2, diez años atrás. Fuaaa, ¡diez años! Por suerte aprendí la lección y no volví a vender ninguna. ¿Y mi Sega Game Gear? Mi primera consola, con la que compartí mi niñez, con la que descubrí lo que eran los videojuegos y conocí personajes como Sonic. Esa tuvo un final mucho más trágico que no quiero recordar para no lagrimear sobre el teclado.

Una mirada parecida le dediqué a mi Play 3 y Xbox 360 cuando terminé de ver las conferencias de las nuevas consolas. Todavía les queda tiempo, pero de a poco están llegando al fin de su etapa.

Son la nueva vieja generación.

Todas y cada una de las consolas fueron parte de algo importante, de una etapa, de descubrimientos, de experiencias, de logros, de fracasos y de muchas, muchas aventuras. Como me dijo una vez un amigo disquero al visitar su local de rarezas musicales: "Cuando comprás un CD no estás comprando sólo un producto ni música, estás comprando un momento".

Y llegó la nueva generación.

"¿Te pensás comprar alguna cuando salgan?", me preguntó otro amigo muchos años atrás, cuando le devolví una revista que me había prestado que hablaba de la futura 7ma generación. Parecía tan lejana e imposible. "Nah, no creo, ya fue", le contesté, ingenuo.

¿Pero qué significa eso exactamente? Básicamente, nuevas oportunidades. Es un respawn, un reinicio, fresco, renovado. Un nuevo incentivo. Una oportunidad para crear cosas originales que antes no eran posibles, de aprender de los errores del pasado y corregirlos, y de mejorar lo que ya estaba bien. Significa renovar nuestra capacidad de sorprendernos y la de ellos de asombrarnos.

Pero sobre todas las cosas, es la oportunidad de una nueva etapa, de experiencias, de aventuras y, como me dijo ese amigo, de nuevos momentos. Algo que dentro de varios años seguramente vamos a recordar con nostalgia. Eso sí, hay que darle tiempo, la nueva generación ya despegó, pero todavía está aterrizando y le va a llevar un rato. Recibámosla con los brazos abiertos y no nos olvidemos de las viejas, que tantas alegrías nos dieron.

Reinicié otra vez mi Play 2 y volvió a tirarme el ruido. No me importa, la voy a reiniciar las veces que haga falta, se merece mi paciencia y tiene mi permiso para tirar errores sin que le eche bronca. Está viejita la negra, tiene muchas batallas y hazañas en su haber. Mientras esperaba a que arranque el juego, recorrí con la vista los estantes del mueble. "No queda mucho espacio –pensé–, voy a tener que hacer un poco de lugar tarde o temprano. Porque ya llegó la nueva generación". [i]

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

XONE

XBOX ONE

"De tal palo, tal astilla."

DICEN QUE [illegible] dres. Seguramente resultado dir[illegible]to de tener que interactuar con ellos a lo largo de varios años de su vida. Lo mismo podría decirse de los productos electrónicos, y en este particular caso, de la Xbox One. Con varios cambios desde su anuncio, la nueva consola de Microsoft acarrea todos los pecados del padre.

Xbox One, un nombre un tanto peculiar para una consola que representa el tercer integrante en una línea de productos. Aún así, es fácil idear varios orígenes para dicho título, aunque el que más nos gusta es el de "ONE" como medio de entretenimiento puro. Un centro donde la televisión, los juegos, las películas, las series e Internet se mezclan en un intento de simplificar la estructura de nuestros ambientes.

Cuando Microsoft concibió la Xbox One de seguro no se esperaba lo que iba a pasar. La consola sería una prueba de lo que vendría a futuro, un aparato que funcionaría como centro multimedia, incluso con la capacidad de conectarle el cable de la televisión y manejarla directamente desde la consola. Esto, sumado a la capacidad de correr juegos, la tienda de Xbox Live y diferentes servicios de streaming, como Netflix, Hulu, AmazonVideo y más.

Y un día, la consola salió a la venta, casi una semana después de la PlayStation 4 y por suerte pudimos hacernos de una Day One Edition; una suerte de versión especial para celebrar a quienes la adquirieron antes que nadie. Como distintivo viene en una caja negra y el control tiene escrito en el centro "Day One 2013". Asimismo, al conectarnos a Xbox Live Obtuvimos un Logro exclusivo por ser de los "primeros" en conseguir una.

Al abrir la caja nos encontramos con la consola, bastante más grande que una Xbox 360 Slim, y de casi el doble de tamaño de una PlayStation 4. El nuevo Kinect mantiene la tendencia de gran tamaño y el nuevo mando sigue requiriendo pilas para funcionar. El resto del contenido incluye el nefasto "Power Brick", el cable HDMI, un nuevo y completo headset, manuales y un simpático adhesivo de Xbox, cual producto de Apple.

Por Gastón Morales
@Gaston1687











Lamentablemente fuimos de los desafortunados cuya lectora falló y tuvimos que utilizar el método de los golpes para repararla... ¡JA! Pequeña mentira. Aunque sí fue una de nuestras preocupaciones principales al encender la máquina por primera vez. La instalación es bastante simple a decir verdad, aunque requiere de un considerable espacio para ubicar la consola y Kinect, tarea aún más complicada cortesía de sus respectivos cables.

El sistema necesita de un parche inicial para poder iniciar, tras lo que vendrá la configuración de la consola misma y Kinect. Una vez configurado el dispositivo de espionaje de la C.I.A., digo, la Xbox One, descubriremos la nueva interfaz, o quizás no tan nueva, ya que parece un calco de Windows 8. Este nuevo SO carece de las bondades del visto en la Xbox 360, con un desorden generalizado en toda la pantalla.

Un caso concreto es la sección de "Apps", donde a cada nuevo ingreso los íconos se mueven de lugar, creando un efecto de por sí molesto y forzándonos a "pinear" lo que mas usemos al Home, para evitar sección en lo posible. En cuanto a las demás solapas, funcionan con similares problemas, con la tienda de Xbox Live sufriendo el mismo desorden de siempre. Por suerte, la poca cantidad de opciones en este momento hacen su navegación mucho más llevadera. Por lo menos hay menos publicidades de Doritos y Pizza Hut.

El control tiene unos cuantos cambios en su diseño. Los sticks reducieron su tamaño, más chicos y con una superficie que pareciera agarrarse a nuestros dedos. Lo mismo el D-Pad, fue modificado, y para los amantes de los juegos de pelea, una vez más es inútil. El mayor cambio lo traen los gatillos, que ahora son más amplios e incluyen un leve vibrador, que funciona en juegos como Forza para darnos mayor feedback.

Lo que sorprendió, y no gratamente, es el Kinect 2.0. Después de una experiencia positiva con el sistema original, esperábamos que el nuevo modelo respondiera mucho mejor. No es el caso y la mayoría de las veces no sólo no reconoce los comandos de voz (en inglés), sino que tampoco detecta la mano para utilizar los simples comandos de navegación. Eso sí, podemos probar las diferentes formas en las que nos ve la cámara y darnos cuenta de que estaba bien enfocada. Para colmo, la única forma de loguearse automáticamente es mediante Kinect.

La Xbox One demuestra que en el fondo tiene lo necesario para mantenerse relevante en el mercado. Aún así, Microsoft no es alguien de quien fiarse, por lo que será vital ponerle el ojo a los futuros parches. Eso sí, con juegos como Titanfall y Garden Warfare en camino, es difícil no estar tentado en tener una de estas máquinas. [i]

AL FINAL ¿HAY DRM?

Lo que en un principio sería el mayor problema de la consola, llevándola a perder 500 a 1 en Amazon.com, se terminó abandonando. Estamos hablando del DRM que requeriría una conexión casi constante. Si bien ahora no es necesaria, es obligatorio descargar un parche para cada juego antes de jugar y en algunos casos puede alcanzar los 5GB de descarga, requiriendo 2GB para iniciar el juego.

ALGO PARA TODOS

La Xbox One lanzó con un catálogo que cubre varios ángulos. Sacando de lado los juegos multiplataforma, Microsoft propone experiencias atractivas para los primerizos. Ryse nos deja ponernos en la piel de un Centurión romano y derramar litros y litros de sangre, mientras que el Dead Rising 3 se reinventa con varias mejoras y una mayor cantidad de enemigos en pantalla. Por su lado, Forza 5 es el que mas flaquea, y a pesar de costar lo mismo que los anteriores tiene un fuerte énfasis en las transacciones en línea, lo cual lo hace ver como una estafa. La cereza de la torta es sin dudas el nuevo Killer Instinct, el cual trae varias opciones de juego, un personaje será gratis, e irá cambiando o podemos comprar más personajes, de manera individual o en grupos.

PS4

Sony vuelve al ataque con un mea culpa negro, angulado y con lucecitas.

[redacted] ltura ya es una insignia de la cas [redacted] minutos estamos viviendo la nueva generación de consolas, o por lo menos, como la ve Sony. Muy lejos de la arrogancia con la que llegaron tarde a la fiesta en 2006, la PlayStation 4 es una clara muestra de que tienen los oídos abiertos y las manos listas para construir.

Que la infraestructura online no estaba a la altura de la competencia, que el sistema operativo era lento y que el SDK era un palo en los rayos para la bicicleta creativa de los desarrolladores. ¿Qué se puede decir de la PlayStation 3 que no se haya dicho ya? Y más allá de todo estos contratiempos, para Sony, terminó siendo una buena generación. A leguas de lo que tenían en mente cuando la anunciaron con grandilocuencia, y aún más lejos del legado de su predecesora, la ya legendaria PlayStation 2 ("¡Pertenece en un museo!", como diría Indy). Pero podría haber sido mucho peor y, en cierto modo, evitaron una catástrofe.

La idea era buena pero malinterpretaron la dirección del modelo de desarrollo y les terminó saliendo caro. Fue un golpe duro. Pero, ¿por qué nos caemos Master Bruce? Para aprender a levantarnos, ¡y ser Batman! Y todo parecería indicar que Sony aprendió a levantarse, con una consola que es todo lo contrario a la anterior: Empezando por un hardware de manual, sin cosas raras más que una PC dentro una caja negra. Seguido por un sistema operativo rápido con una interfaz simple e intuitiva y todas las implementaciones sociales que uno esperaría en una era donde los gamers llevan Facebook, Twitter, Twitch y Ustream en el bolsillo.

Ya desde su anuncio oficial estaba claro que no querían dejar lugar para el error, con un hardware desarrollado por AMD, expertos en procesadores con gráficos integrados desde la adquisición de ATI. La maquinola tiene un procesador APU con 8 núcleos (x86-64), 8GB de RAM GDDR5, lo que garantiza un ancho de banda demencial; y gráficos AMD Radeon con 18 unidades de ejecución. No es una PC de última generación y está muy lejos de serlo, pero teniendo en cuenta el jugo que los desarrolladores aprenden a sacarle a estas consolas, gracias a que el hardware está "fijo" y es accesible hasta el último resquicio de CPU, GPU y RAM, con un poco de tiempo es suficiente para hacer maravillas.

Y la filosofía de "Nada de Cosas Raras" pasó también por el diseño de la caja, aunque está claro que se permitieron algunas licencias Sí, la PlayStation 4 es efectivamente una caja negra. ¡Pero una caja negra con estilo! La superficie se divide en dos materiales, uno mate que recubre gran parte de la consola y la parte superior izquierda está cubierta por un plástico oscuro reflejante que, junto a un leve ángulo que inclina todo el diseño hacia adelante, le da un toque mágico a algo que

Por Tomás García
Zripwud







de otro modo sería bastante soso. Y para terminar, en la división, una tira de LED que cambia de color dependiendo del estado de la consola. Un diseño simple con mucha atención al detalle.

Y a todo este glamour tenemos que sumarle su increíble tamaño. Esta cajita mágica mide 27.5 x 30.5 x 5.3. Es decir que no solo es más reducida que todas las versiones de PS3, sino que también ocupa menos lugar que su competencia directa, la Xbox One y, su hermana menor, la Xbox 360. ¡Y no es más chica que la Xbox 360 Slim por un pelo! Además, el tamaño no repercute en el sonido, ya que es bastante silenciosa, pero sí tiene un impacto en la temperatura. Cuando la PS4 trabaja, calienta. Todo bien igual, no tuvimos ningún problema, pero por precaución, a no ponerle nada encima. En su defensa, se dice que la Xbox One también se pone cachonda cuando las horas de juego van en aumento, con lo cual habrá que acostumbrarse a la "calidez consolera".

Por el lado de software, el sistema operativo sorprende por lo rápido y bien que funciona. Se entiende que todavía no se lo está exigiendo como cuando haya mayor disponibilidad de contenido, pero para entonces la plataforma habrá evolucionado junto a esa mayor disponibilidad. Teniendo eso en cuenta, el rendimiento es intachable, corriendo juegos, aplicaciones, suspendiendo actividades y retomándolas horas después, como dejar un fichín activo, suspender la partida para ver una peli en Netflix y después seguir jugando al instante.

El DualShock 4 es el mejor ejemplo de la autocrítica que se hizo Sony con este desarrollo. En comparación, su predecesor parece prehistórico, aferrándose a conceptos que alguna vez fueron alabados, pero superados en esta era por la competencia. El nuevo diseño es más pesado, pero no incómodo, sino con más más porte y consistencia. Los gatillos tienen un agarre excelente y ya no se disparan de los dedos. Las palancas analógicas están un poco más arriba y tienen cuencas donde reposar los dedos, haciendo el conjunto mucho más agradable y cómodo.

Sobre el muy comentado botón para compartir, solo podemos decir que tiene una excelente implementación. Con un solo botón, en pocos pasos es posible tomar una imagen, compartirla o comenzar un streaming en vivo.

Teniendo en cuenta el catálogo de juegos y aplicaciones (más en el cuadro Ausencia Sin Aviso), hoy la PS4 se ve como una fantástica promesa. Una promesa de lo que vendrá, pero más importante aún, de que Sony reconoce los errores del pasado y muestra una enorme predisposición para, no solo no repetirlos, sino hacernos olvidarlos por completo. [i]

AUSENCIAS SIN AVISO

Es muy bonita, pero es una lástima que no haya mucho para hacer. Es fácil criticar una consola con menos de dos meses de vida, pero es alarmante la falta de aplicaciones básicas como YouTube. La que más usamos es Netflix y es bastante mala. Similar es el catalogo de lanzamiento, que aunque ofrece variedad, brillan por su ausencia títulos sólidos.

EL CUARTO DE JUEGO

Créase o no, lo más interesante que tiene la PS4 hoy en día no es un juego y se llama Playroom, un software que requiere la cámara que el paquete básico de la consola no incluye. Más que PlayRoom debería llamarse ShowRoom porque sirve como una muestra de lo que la máquina puede hacer, a través de realidad aumentada. Incluye una serie de juegos simples y poco divertidos, pero que demuestran la capacidad de la consola, desde el poder de procesamiento, al DualShock 4 y la cámara. ¡Vale la pena!

Wii U

¡Yo tengo juegos!

La consola de Nueva Generación que Nintendo lanzó hace un año

Por Santiago Figueroa Morton

NINTENDO [illegible] abrir el juego. Su consola Wii U i[illegible] continúa luchando por ganarse un lugar que es suyo por derecho.

Hay dos cosas en las que no me quiero perder ni que nos perdamos: Primero, sí, la Wii U pertenece a la nueva generación. Lo que define a una generación, si te gustan los tecnicismos, es la época en que una consola salió. Por eso, Xbox 360, PS3 y Wii pertenecen a la misma generación, por más que la Wii no sea más que una Gamecube pintada de blanco. Lo mismo pasa acá, la Wii U se para al lado de la Xbox One y la PlayStation 4, aún con su nuevo hardware que está más cerca del pasado que del futuro en cuanto a rendimiento, pero con conceptos revolucionarios en cuanto a periféricos y gameplay, Nintendo repite la jugada que lo llevó al éxito en años anteriores.

Segundo: Sí, la guerra de consolas es una estupidez. A todos nos sirve que les vaya bien a todos, así que la soberbia no beneficia a ninguna de las partes. Y mientras nosotros nos perdemos en discusiones retrógradas sobre que Nintendo es para infantes y que Sony tal cosa y Microsoft la otra, entre los líderes que se quedan la torta se llevan bárbaro, se tiran flores en las entrevistas y nosotros peleando una guerra que nadie pidió.

Bueno, a lo que vinimos. Con un año en el mercado, la Wii U ya alcanzó, entre lanzamientos y anuncios, los doscientos juegos y son de lo más variado. Eso, y la retro-compatibilidad con los juegos de Wii, vuelven su catálogo inmenso y la convierten en una opción ideal para quienes quieren adquirir un nuevo hardware que ya venga con mil cosas que jugar. En la eShop podemos encontrar tanto clásicos de 8-bits y 16-bits como títulos indie. En cuanto a exclusivos anunciados, además de las clásicas franquicias de Nintendo como Donkey Kong, Zelda y Super Smash Bros., se encuentran el esperado Bayonetta 2, un juego de los creadores de Xenoblade Chronicles y un título que combina Fire Emblem con Persona, entre otros.

Ahora lo malo: los problemas de comunicación (costó hacer entender a la gente que se trataba de una nueva consola y no un periférico para la anterior) y el tiempo que Nintendo se tomó para dominar el HD, retrasaron mucho el impacto de la consola. Además, las limitaciones técnicas y el hecho de tener que lidiar con Nintendo y su forma de ver las cosas provocaron un círculo vicioso en el cual algunas empresas no sacan versiones de sus nuevos títulos para Wii U porque no tiene éxito suficiente y la consola no tiene grandes ventas porque los nuevos títulos no se anuncian para ella. Es hora de que Nintendo comience a adaptarse a las nuevas necesidades y preste más atención al third-party que siempre termina siendo su talón de Aquiles. Nintendo no tiene más remedio ahora que salir de esta situación como siempre lo hace: apostando a sus propias franquicias, tomándose su tiempo y siendo fiel a su insignia. [i]



Ludos Populi

De cómo El Pueblo se alzó y recuperó el control del Fichín

NO SABEMOS BIEN CUÁNDO PASÓ, NI CÓMO. No nos dimos cuenta. Y la culpa es pura y exclusivamente nuestra. Negligencia, que le dicen. No nos dimos cuenta y, cuando quisimos reaccionar, El Fichín estaba en manos de La Corporación. Nos mantuvieron entretenidos con migajas. Distraídos, más bien. Las que se sabía que saciaban al Pueblo -que eran unas pocas-. El resto, se guardaba bajo llave: era muy riesgoso de manipular y El Pueblo no estaba preparado para recibirlo. Con algunas partes del Fichín, ni siquiera se había experimentado.

Pero La Corporación no puede negar su naturaleza. La Corporación, en su unidad mínima, es Pueblo y como toda naturaleza, no puede ser atada por mucho tiempo. En oscuros pasillos de La Corporación, algunas mentes tramaban "El Salvado". Lo que la diosa Ludas nos había otorgado a nosotros, sus amados hijos, los Ludens, para expresar nuestra devoción por ella, volvería a manos del Pueblo. Esas mentes rebeldes se denominaron: Indies.

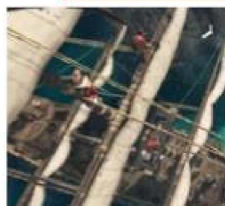
El sentido de la palabra "Indie" como etiqueta empieza a diluirse. Estos juegos que en un principio fueron "especiales", hoy están más que establecidos en la industria y compiten codo a codo con las producciones de los grandes estudios. No sólo basta con mirar la abrumadora cantidad de juegos independientes lanzados en 2013. Ver la recepción positiva que muchos han tenido, o verlos liderando listas de juegos del año junto a titantes como GTA V o Bioshock Infinite, es prueba de que ya no están relegados a una categoría aparte.

Pero el logro más importante que han cosechado los indies en este último tiempo es devolver el control de los juegos a la gente. ¡Los fichines son del pueblo! Nos convencieron de que cualquier ser humano tiene la posibilidad de comunicarse a través del videojuego. Es un virus que se contagió de persona a persona. Si aquel lo hizo, ¡yo también! Así, no sólo aparecieron caras nuevas. Vimos regresar a grandes leyendas y tomar el camino de la independencia creativa: Tim Schafer, Lorne Lanning, Jane Jensen, Two Guys From Andromeda.

La democratización de las herramientas de desarrollo y la apertura de los canales de distribución han sido pilares en esta transformación. En consecuencia, más gente haciendo juegos significó más diversidad. Y más diversidad, llevó a mayor inclusión. Cada vez más gente encuentra videojuegos que les hablen a ellos y los hagan sentirse a gusto jugando. Algunas palabras mágicas que debemos tener en cuenta son: Unity, OUYA, Kickstarter, HTML5, Steam Greenlight, Google Play, Game Maker, AppStore, PSN. La nueva generación de consolas arranca con los indies ya integrados a la familia y nos promete un 2014 con mucha más presencia y foco en estos juegos que en la generación pasada.

En poco tiempo, los Indies se hicieron con el control del Fichín y lo repartieron en forma igualitaria entre el Pueblo. La Corporación seguía teniendo una parte, pero ya no podía imponer. A este período en la historia de los Ludens se le llamó: Ludos Populi. [i]

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2

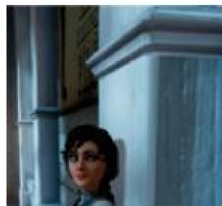
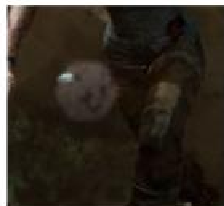


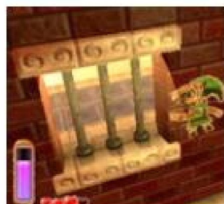













GOTY 2013

Brindamos por diez joyitas del año pasado y por las que vendrán.

FUIMOS SOBREVIVIENTES, rebeldes fuera de época y psicópatas incomprendidos. Héroes de mil historias e inocentes buscadores de la verdad. Fuimos el mensaje para un ser superior y aplastamos el rebaño de un falso profeta en múltiples dimensiones. Navegamos los Siete Mares y volvimos a derrotar al mismo villano de siempre. Hicimos todo esto y mucho más en tan solo 365 días..

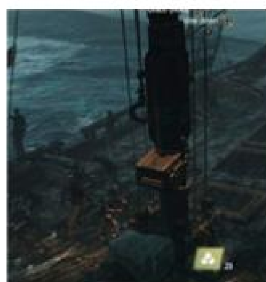
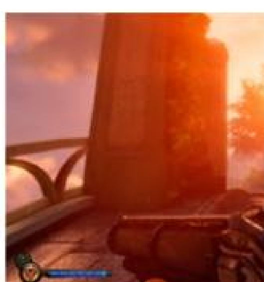
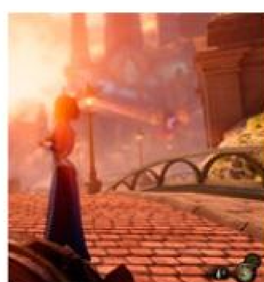
Como solo pasa con algunos años en particular, 2013 lleva la marca de aquellos que le dan fin una generación. Todavía van a salir juegos para Xbox 360 y PlayStation 3, pero con las nuevas consolas ya en el mercado, todos van a llevar esa marca grabada en la piel: "Son de la vieja generación", como esperando que los juegos de PlayStation 4 y Xbox One sean una suerte de mensaje divino y totalmente diferentes. No lo son, por lo menos hoy. Por eso, acá celebramos estos diez fichines que marcaron el año y, con él, nuestros corazoncitos gamers.

GRAND THEFT AUTO V: Era de esperarse, ¿no? GTA V nos ofreció una experiencia similar, nada que nos haya sorprendido, pero la maestría con la que Rockstar ejecutó este juego es digna del número uno. Nadie en todos estos años exprimió tanto las consolas de esta generación y justo cuando parecía que no tenían más jugo, nos hicieron un elixir de Frutos del Bosque que nos mató. La posibilidad de cambiar personajes sobre el pucho, diseñar nuestros propios robos de banco participando de las partes integrales del proceso y una enorme y variada ciudad donde podíamos hacer lo que se nos cante el moño. Sí, jugar al tenis no estaba muy bueno, pero es casi la única mecánica reprochable.

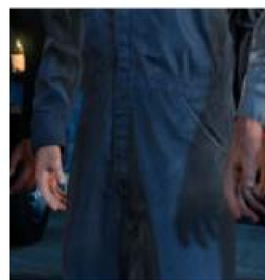
THE LAST OF US: Si alguien criticaba que las aventuras de Drake eran puro pochoclo y poca sustancia, The Last of Us es el pochoclo más salado que comiste en tu vida. Rico, ¡pero cómo costó masticarlo! Y a una hora del comienzo vas a estar rogando por una pizca de azúcar en un mundo cubierto por muerte y abandono. Las mecánicas de juego son brillantes y el despiadado mundo responde de forma realista y cruel a cada uno de tus pasos. Pero lo que nos terminó de convencer, fueron los personajes, escritos con que el realismo y la crudeza que el mundo que habitan demanda.

BIOSHOCK INFINITE: Bioshock Infinite tiene una magia particular y no tiene nada que ver con el increíble arte, con las magníficas mecánicas ni la soberbia historia que en la última hora te parte el mate, te lo arma y te lo vuelve a partir dos veces más. La magia está en su intención, en cómo juega con las expectativas de aquel que jugó el Bioshock original y está esperando el codazo amistoso, el guiño y la sonrisa pícara. Pero no, pasan dos, cuatro, seis horas y no hay guiño ni sonrisa. Pasan ocho, pasan diez... y es un viaje fantástico que juega con tus expectativas de principio a fin y paga con creces el amor que depositamos en él.

Por el Staff [i]


ASSASSINS CREED IV: BLACK FLAG: Después que Assassin's Creed III no nos diera el cierre satisfactorio que buscamos en una trilogía, alzamos la bandera negra y exigimos a punta de cutlass que Ubisoft haga un fichín de piratas. Y los franceses respondieron con un preciado botín que lleva a la serie a una liga totalmente nueva. Sabíamos que las batallas navales iban a ser excelentes, pero no sabíamos que también iban a saciar nuestra sed de navegar los Siete Mares, buscar tesoros perdidos y, de paso, darles una manito a nuestros asesinos favoritos.



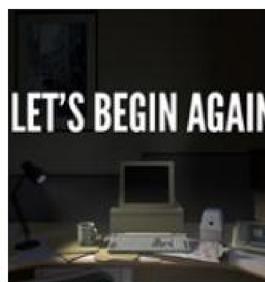
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS: Jamás diríamos que las aventuras de Link perdieron su magia, pero en el último tiempo han perdido un poco de su frescura. A Link between Worlds recupera toda esa frescura de los primeros títulos con mecánicas ya establecidas y muy queridas para crear una de las mejores aventuras del año con personajes que llevamos en nuestro corazón desde que somos pequeños buñuelos. No, Link nunca perdió su magia, pero qué alivio nos da ver que todavía puede ser tan fresco como cuando el joystick tenía solo dos botones.



TOMB RAIDER: Más allá de la primera, las aventuras de Lara nunca se caracterizaron por ser revolucionarias y el nuevo Tomb Raider es uno de los menos innovadores, ¡pero qué aventura! Extrañamos un poco los shorcitos y las dos pistolas, pero además de la vertiginosidad de la aventura, Crystal Dynamics nos dio un combate rápido y variado del que no nos saciamos jamás. Si este es el origen de la saqueadora de tumbas más conocida, no podemos esperar a ver a dónde va su historia.



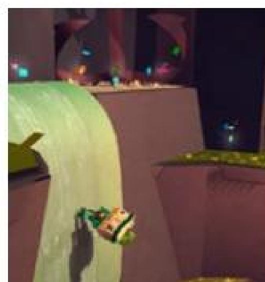
GONE HOME: El año pasado, Dear Esther nos permitió sentir el sutil goce del descubrimiento. Este año, Gone Home llevó ese goce mucho más cerca de nuestra corazón al presentarnos un mundo tan real que no solo podíamos palparlo con nuestras manos, sino con nuestra memoria. Una casa en medio de los años 90, con toda la infaltable iconografía de la década para explorar con calma y una fantástica historia que se desenvolvía con gracia en un mar de glorioso detalle. Quien haya vivido esa década, sea gamer o no, va a sentir como que finalmente volvió a casa.



THE STANLEY PARABLE: Descubrir la verdad, de eso se trata The Stanley Parable. ¿Cuál verdad? La que más te guste. El mod original nos dio tan solo un gustito de lo que Galactic Cafe tenía en mente, y ahora que lo jugamos, no tenemos idea qué tienen en la mente. El juego es confuso, espectacular y bastante irreal, y es imposible soltarlo hasta que intentaste las decenas de posibilidades y elecciones que ofrece el juego de principio a fin.



PUPPETEER: Mientras que en cuanto a mecánicas la aventura puede ser bastante tradicional, no hay nada tradicional en cómo Puppetteer se ve y se mueve. Hasta al final de la generación las exclusivas de PS3 nos siguen impresionando y la forma en la que cobra vida este espectacular show de títeres y lo divertido que es jugarlo, se ganó un humilde lugar entre las mejores experiencias del año.



TEARAWAY: Toda la aventura de Tearaway es inolvidable y nos hizo descubrir características que ni nuestra VITA sabía que tenía, pero lo que nos terminó atrapando de verdad, fue el mundo, repleto de una magia que nunca antes vimos: Paple. Todo tipo de papel, con un nivel de detalle que hace lucir a la portátil de Sony y hasta le dio un poco de esa magia inexplicable de la que tanto saben en la vereda de enfrente.



BlizzCon 2013

Les queda chica la E3, pero...

ESTABA TRATANDO DE EVITAR EL MOMENTO DE SENTARME Y RECORDAR mis aventuras en Anaheim: de volver en mi mente al Convention Center después de haber escuchado innumerables historias de felicidad y alegría. Gente que se había traído montañas de merchandising exclusivo, que habían podido compartir su fanatismo con miles de micos de todo el mundo. Lamentablemente no encontré mucho de eso en esta ocasión. Me bancaré todo tipo de artillería pesada, pero antes déjenme explicar mi desilusión.

Antes que nada, un poco de historia. La BlizzCon surgió a partir del tremendo éxito de Blizzard y sus hermosas y tan queridas franquicias: Warcraft y su titánico MMO, Starcraft, Diablo y recientemente Heroes of the Storm y Hearthstone. Se viene haciendo desde 2005 con mucha convocatoria y fue uno de los factores claves que consolidó a la empresa como uno de los peces gordos (obesos, diría yo) de la industria. Ahora bien, conjunto a esto, se empezó a gestar una nueva raza, algo así como los Zerg del fanatismo. La gente que se pone remeras, hace cosplays, imita las voces de los personajes, se hacen tatuajes y sacrifica su vida en el meatworld (el mundo real) para vivir una vida paralela en los servidores de Battle.net. No quiero condenarlo para nada, al contrario, ¡me parece genial! Qué mejor manera de vivir la vida que llevando adelante una pasión con orgullo y congregarse con gente que la comparte. El problema real radica en el aprovechamiento de estas almas bondadosas y consumidoras.

Comenzamos con la experiencia mencionando las expectativas previas al evento que rondaban en la cabeza de esta cronista. Cada año, Blizzard recibe a su público con una bolsita llena de regalos exclusivos y una figura coleccionable espectacular. Este año lo que recibimos fueron tres chibis que parecen salidos de una pokebola. No es por despreciar algo gratis pero, momento... ¿gratis? ¡La entrada costaba U$D175!

Ya con esta primera decepción pesando en el corazón, entramos al Anaheim Convention Center y, como siempre, el fuerte de estos eventos es la gente y los cosplayers. La gente, con la buena onda al máximo: era común ver personas que no se conocían y se ponían a charlar de la nada o te hacían preguntas sobre alguna remera o pin que tenías. El entusiasmo decayó estrepitosamente el segundo día, donde había más gente afuera comprando comida en los carritos que adentro.

Los stands de las marcas sponsor hicieron un buen trabajo mostrando sus productos. Se podían probar cada uno de los periféricos de Steelseries, se podía jugar WoW en tres monitores gigantes

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan








gracias a Nvidia y quizás ganar algún que otro premio, los cuales escaseaban. La mayoría no tuvimos suerte. Pero bueno, siempre está la posibilidad de comprar cosas, ¿no? Un factor atractivo es la posibilidad de conseguir indumentaria, libros, figuras, accesorios y demás cosas de nuestros juegos favoritos exclusivos de este evento. La segunda gran decepción fue que a las cuatro horas de la apertura, casi todo el Blizzard Store había sido saqueado y conseguir algo copado se tornó imposible.

Por suerte el contenido del evento era interesante. A cada rato había charlas, torneos y muestras en los varios escenarios que se repartían por el predio. Sumado a esto, existía la posibilidad de bajarse al teléfono la aplicación gratuita de BlizzCon 2013 que incluía un mapa y un organizado cronograma de actividades, el acompañamiento perfecto para no perderse nada. Se podían ver charlas con los actores que le prestaron sus voces a los personajes de Blizzard, escultores y dibujantes que demostraban su habilidad, entrevistas a gente que trabaja en la película de Warcraft y charlas sobre cosplay, entre otras. Todo planteado desde la participación del público y en ese sentido, ¡bien ahí! Además, tuvimos la emocionante experiencia de vivir la Copa Mundial de StarCraft II en vivo y en directo frente al público.

Por otro lado, la dulzura de probar los juegos, ¡jujum! Sin dudas, lo mejor. La nueva expansión de Diablo III, Reaper of Souls, jugada en una PS4 es amor puro. Hearthstone se va a convertir en el nuevo vicio de varios y Heroes of the Storm es picor en estado puro. Es el MOBA que estábamos necesitando, con más agilidad, dinamismo y la posibilidad de utilizar personajes como Diablo, Arthas, Kerrigan, Raynor, entre otros. La nueva expansión de World of Warcraft le da una nueva vuelta de tuerca a la historia y siempre se recibe con alegría. ¡Qué bueno que Blizzard sigue sabiendo hacer juegos!

Me hubiera gustado disfrutar más, créanme. Fui con la mejor predisposición del mundo y mis ojos inexpertos aún no habían fijado ningún parámetro. Para mí era todo nuevo: BlizzCon 2013, ¿qué podía salir mal? Quizás una convención donde se hicieron evidentes los efectos de la crisis económica y la debacle en suscripciones que sufrió WoW. Con todo esto era imposible que saliera perfecta, pero los fans que siguen siendo fieles y les permiten a la junta directiva de Blizzard mantener sus lujosos convertibles (que podían verse estacionados en la puerta del hotel al lado del Anaheim Convention Center) merecen tener una jornada acorde al dinero que gastaron y no quedarse a medio camino recordando ediciones anteriores. [i]

Se viene la esperada película de Warcraft

Para todos aquellos que esperaban la noticia hace años, finalmente anunciaron en la más reciente BlizzCon que habrá una versión cinematográfica de una de las series más grandes del mundo, Warcraft. La historia se centrará en el conflicto entre humanos y orcos, con lugares como Durotar y personajes como Anduin Lothar en el centro de la trama. Y, su director, Duncan Jones, es un adepto del juego desde sus comienzos. Lo malo: habrá que esperar hasta el 2016.







Gamescom 2013

Argentina en los mercados del mundo

Por Fernando Balaguer
Dirección General de Comercio Exterior - GCBA

ENTRE LOS DÍAS el 21 al 25 de agosto de 2013, la industria internacional de los juegos tuvo sus ojos puestos en Gamescom Cologne, Alemania, uno de los eventos de la industria más importantes del mundo. Allí seis empresas argentinas estuvieron presentes.

BPor segunda vez consecutiva una delegación de empresas argentinas, coordinada por la Dirección General de Comercio Exterior en colaboración con la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA), participó de la feria que reúne a toda la comunidad gamer internacional con el objetivo de posicionar los desarrollos porteños en Europa.

La Gamescom combina entretenimiento con la posibilidad de realizar negocios, convirtiéndose así en un gran atractivo tanto para los jugadores como para los profesionales del sector.

Las empresas que han sido parte de esta actividad fueron QB9, Sismo Studio, OKAM Studio, Senscape, Red Katana y Ares Richmedia.

La novedad este año que pasó fue el método de selección que se ha implementado para elegir las empresas que fueron parte de la delegación. Se organizó un encuentro de selección en el cual las compañías desarrollaron un "pitch" en inglés, presentando sus productos frente a un jurado de notables actores de la industria como Federico Balaguer (Universidad de la Plata), Marcos Amadeo (Coordinador General de Comercio Exterior del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires) y Miguel Martin (Director Ejecutivo de ADVA). Teniendo en cuenta criterios como "Viabilidad de Negocios", "Presentación del Negocio", "Participación en otras actividades internacionales" y "Capacidad de Management" (entre otras), estos jurados puntuaron a las diez empresas interesadas en recibir el beneficio, resultando ganadoras las seis mejor puntuadas.

Es importante mencionar que en este viaje sólo tres empresas fueron parte también de la delegación del año anterior (2012). Esto se debe al interés de incentivar a nuevas empresas a que comiencen el camino de la internacionalización y, por otra parte, a la ayuda que se quiere dar a las empresas que ya están en ese camino para que puedan seguir desarrollándose y posicionándose en los mercados exteriores.

En su primera edición, esta actividad contó con la participación de 10 empresas, a las cuales se les generó una agenda comercial personalizada. También se agregaron recorridas institucionales con empresas de Hamburgo y una bienvenida de la organización de la feria a la primera delegación argentina en participar.

GASTÓN MARANDO EN LA EVA



El Director Operativo de la Dirección General de Comercio Exterior del Gobierno de la Ciudad fue disertante en la charla "Políticas públicas de fomento de la industria argentina de videojuegos" llevada adelante en el marco de la Exposición de Videojuegos Argentina.

La charla contó, además, con la participación de diferentes organismos públicos de promoción que trabajan en pos del desarrollo de la industria.

El Licenciado en Relaciones Internacionales de la Universidad del Salvador, hizo un repaso de las actividades que se organizan desde el GCBA para la industria y comentó la estrategia con la que cuenta la Dirección General de Comercio Exterior. Esta estrategia (a mediano – largo plazo) fue trazada en el año 2008 cuando se comenzó a trabajar con la industria y tiene como pilares fundamentales el mapeo del sector, la búsqueda de oportunidades de negocios (GDC '09, '10 y '11; Gamescom '12, '13), organización de capacitaciones, apoyo al principal evento de la industria en Argentina (EVA) y la aplicación del programa de seguimiento a cada una de las actividades.

Por otra parte, compartió los resultados obtenidos para cada una de las actividades organizadas desde el 2008 y mostró el crecimiento de los números pertenecientes a la industria que respaldan el trabajo con la misma.

Semanas previas al evento, la Dirección de Comercio Exterior generó reuniones de negocios entre empresas de Perú que asistieron a EVA y empresas de Argentina, generando así oportunidades comerciales para las empresas de ambos países.

Datos Importantes de la Industria

- Universo estimado en alrededor de 75 compañías
- El promedio de personal por firma (44 personas) es muy superior al resultado computado dos años antes (29 personas) y al verificado en el operativo de 2006 (6 personas).
- 2 empresas con dotaciones que superan las 278 personas.
- El grupo más significativo corresponde a los juegos para Smartphones, con una fracción de 27% (distribuida, con una mayor especificidad, en 18% para iOS (Apple), 5% para resto de Smartphones y 4% para Android), Web (26%), manteniendo una fracción similar a la anterior (27%).
- Facturación anual de 85 millones de dólares, en donde el 95 por ciento de lo desarrollado se exporta a los mercados de Estados Unidos, Europa y Asia.
- La facturación promedio por establecimiento se ubicó cercana a $1.080.000.
- 6 de cada 10 encuestadas facturó como máximo $750.000 y un tercio de ellas menos de $150.000. Las desarrolladoras nacionales que superaron $3.000.000 de ingresos en 2010 y hasta un máximo de $10.000.000, fueron 5, y 2 de las compañías se ubicaron por encima de ese rango (aunque una de ellas duplicando en facturación a la siguiente en importancia).
- Así, mientras que los ingresos conjuntos de las firmas relevadas crecieron, entre 2009 y 2010, alrededor de 45%, los puestos de trabajo ocupados se elevaron casi 39%
- Comparativamente, considerando aquellas empresas que se dedican al desarrollo de videojuegos en forma exclusiva, la fracción con perspectivas de crecimiento asciende a 77%, aunque también hace lo propio el porcentaje de empresas con pronóstico negativo (23%).





Así como se logró posicionar a la industria argentina en EE.UU. (por medio de actividades como la Misión Comercial a GDC y a Silicon Valley) en juegos de hasta $10.000 USD, se busca el mismo fin para con Europa. El próximo objetivo institucional a corto plazo, y en el que se está trabajando, es conseguir que Argentina sea el país invitado de honor en Gamescom 2014 (N.de Ed: 13 al 17 de agosto de 2014).

"Fue muy bueno y positivo porque mostramos el juego (...) A partir de ahí se dio una reunión que, ellos que son muy selectos, nos dijeron que si les mandamos un prototipo, aparte de tips, nos van a facilitar un "founding" para que hagamos un juego a la escala de ellos", comentó David Roguin de la empresa Heavy Boat, luego de finalizar una reunión coordinada por la organización de la misión con "GameForge".

Es importante mencionar que en la primera Misión Comercial a Alemania, se generaron más de 228 contactos comerciales, mientras que la estimación de ventas llegaría a ser de hasta $500.000 USD.

The Black Heart

Un juego de culto made in Argentina.

Por Santiago Figueroa
Morton








TE LO ENCONTRÁS EN UN LISTADO DE JUEGOS DE HORROR de una página extranjera. Te lo encontrás mencionado en blogs de juegos indie. De repente te lo encontrás en una conversación de 4chan: "¿Alguien puede recomendarme un buen juego que de miedo?" y ahí está. Tiene su propia entrada en TvTropes.org. Te recomiendan jugarlo en un libro. Hay incluso fan art... lo único que le falta es caer en la regla 34. Estamos ante un juego de culto en "esa parte de Internet" y fue hecho por una sola persona, un argentino llamado Andrés Borghi.

En Halloween del año 2009, luego de siete años de desarrollo, Borghi lanzó su primera versión de "The Black Heart", un juego que realizó completamente bajo la plataforma M.U.G.E.N (ver recuadro). Podría decirse que es el juego de pelea más cercano al horror que te vas a encontrar (si no consideramos Terrordrome, que salió este pasado octubre, aunque son dos cosas distintas). Tiene la crueldad de un juego como Thrill Kill (aquel juego de PSX que nunca vio la luz pero que gracias a la piratería pudimos disfrutar igual), la dinámica de juegos como Darkstalkers y la profundidad de un BlazBlue o un Guilty Gear.

La clave de The Black Heart, además de sus gráficos inspirados fuertemente por el cine más pesadillesco, y la música original creada por Andrés y su hermano Pablo, es la historia. El viejo rey de un lejano mundo cubierto de muerte y desidia es asesinado a sangre fría por un misterioso ser llamado Final. Este monstruo, surgido de los rincones del caos, arranca el corazón del viejo monarca y huye a las profundidades de su lugar de origen. Seis guerreros con intenciones diversas persiguen al asesino para recuperar el corazón y convertirse a través del mismo en el ser más poderoso del universo.

Andrés Borghi, el hombre orquesta

A su edad Andrés Borghi ya es director de cine, animador, diseñador de videojuegos, músico, escritor, actor, capo en Youtube... ¡Hasta conoció a Peter Jackson!

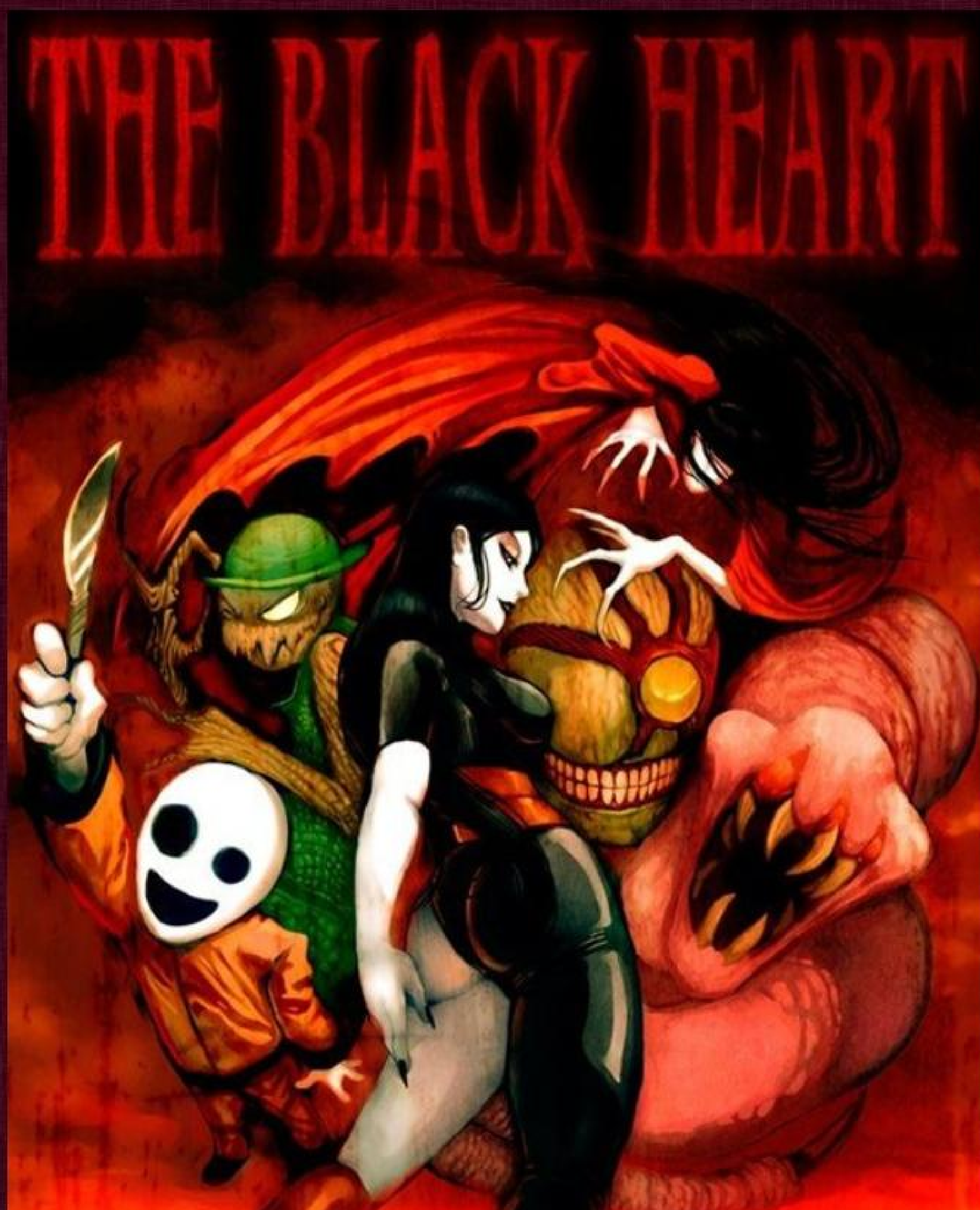
Comenzó con Necrópolis en el 2001, film cuyo universo es la inspiración para la historia de The Black Heart. Su siguiente film fue Bailando con el Peligro, una comedia disparatada sobre un agente secreto de dudosa efectividad (con su secuela, Nacido para Morir, a punto de ser lanzada en el 2014).

En 2007 realizó el corto Otakus, un festival de humor y efectos especiales que fue exhibido en varios festivales de animé e incluso en la TV japonesa. Entre 2008 y 2010 estuvo al frente de la serie web de sketches Hongo Nuclear. En el 2008, además, realizó su terrorífico corto Dedicado a Nadie, basado en una historia real que encontró en Internet. En el 2010 resultó ganador del concurso internacional "Your Big Break" con su corto "Working Day", elegido por el mismísimo director de la trilogía del Señor de los Anillos. En el 2013, lanzó en festivales su más reciente corto de terror, Alexia, con el cual voy a confesar que me temblaron bastante las patitas.

Eso no es todo: Además, pueden encontrar en Youtube sus Jueguenlon, una muy buena serie de reviews sobre juegos de horror no tan conocidos, su versión cinéfila Mirenlon, y Coso, una bizarra saga de mini-cortos sobre temáticas varias que realizó en colaboración con Toronja Producciones (no se pierdan uno en el que las armas del Contra aparecen en el mundo real). También dirigió varios videoclips, incluyendo uno para el grupo Shocker X en el cual aparece Noroko.

Me estoy salteando un montón de otras producciones pero no me alcanza la nota para nombrarlas. Están todas disponibles en su sitio web www.andresborghi.com.ar

Una perlita: busquen la parodia de Silent Hill que realizó en el 2009.



Quien quieras VS. quien quieras

M.U.G.E.N es un engine para desarrollar juegos 2D de pelea. Es completamente personalizable, pudiendo cambiar todo incluyendo escenarios, personajes, menús, etc. Aunque existen quienes crean su juego de cero con su propio arte, historia y personajes, otros lo utilizan para crear clones de sus juegos favoritos comerciales o desarrollar luchadores atípicos a juegos de pelea, como Homero Simpson o el elenco del Chavo del Ocho. Existen juegos desarrollados en M.U.G.E.N que contienen innumerable cantidad de luchadores disponibles, ¡Y así pesan al bajarlos!

Los seis protagonistas poseen personalidades muy distintas: Hashi es un ente de madera (sus "raíces" están en una leyenda del sur del país) con problemas de agresividad que debe proteger a los de su especie del peligro inminente; Noroko es un fantasma sádico (llena de screamers que nos van a asustar más de una vez) en la línea de The Ring, Pulse y el cine de horror japonés de los últimos tiempos; Animus es un ser inmortal, hijo de Final, liberado de su encierro de siglos por su padre; Peketo es un niño decapitado cuyo poder proviene de múltiples pactos con entidades diabólicas, Ananzi es la nieta del fallecido rey que busca probar a su padre que es digna de liderar sus ejércitos. También podemos tomar el rol de un Shar-Makai, una especie monstruosa enviada por el heredero al trono con la misión de recuperar el corazón robado.

Al comenzar con un personaje, notaremos que cada historia individual es a su vez un capítulo de la historia principal, por lo cual no necesariamente la veremos en orden. Antes de comenzar el primer combate tendremos una introducción, y luego de derrotar a todos nuestros oponentes tendremos, como recompensa, el desenlace del capítulo y un código para desbloquear arte en la galería. El argumento que unifica a todos los personajes está muy bien desarrollado y su desenlace es impredecible, dando un valor agregado que suma a la hora de convertir a The Black Heart en un juego de culto.

The Black Heart fue mencionado en el libro "250 Juegos Indies que debes jugar antes de morir" del escritor Mike Rose. ¿Tengo que agregar más? El juego está disponible en forma gratuita en www.theblackheart.com.ar o a través de Desura.

Hay un rumor de que Andrés estaría comenzando a trabajar en un nuevo proyecto fichinero. Obviamente, de horror. ¿Será cierto? [i]

ULTIMO CARNAVAL™

EDITOR: *SQUARE ENIX*
DESARROLLADOR:OKAM STUDIO
GÉNERO: *RPG*
PLATAFORMAS: *MOBILE*
LANZAMIENTO: *2014*

Por Durgan A. Nallar
@durgan



POR PRIMERA VEZ, [i] publica en su nota central un juego hecho en la Argentina, algo que nos llena de orgullo. ÚLTIMO CARNAVAL es un RPG de cartas coleccionables para la generación actual de móviles inteligentes creado en colaboración entre Square Enix Latin America y la empresa argentina OKAM Studio.

Diseñado para ser jugado de forma individual, pero con elementos de juego cooperativo y de jugador-contra-jugador, crea una experiencia única, intuitiva, inmersiva y altamente disfrutable. ¡A juntar y mejorar cartas para luchar por el honor y la gloria de ser el mejor!

HACE UNOS AÑOS, Martina Santoro me tocó el timbre, se presentó y dijo que venía a traerme una entrevista con Dave Grossman de Telltale Games porque no tenía tiempo de usarla. A continuación, sentada en mi oficina, me limó la cabeza un doble par de horas en las que me di cuenta que estaba ante alguien muy talentosa. Ourror. Martina es una de esas chicas que puede cambiarle la vida a medio planeta.

Luego Dan gentilmente perdió ese disco rígido y la entrevista pasó a mejor vida, cosa que Martina se estará enterando en cuanto lea esto. Tiempo después, me llegaron noticias sobre OKAM Studio y sus progresos. Y luego más, y más. Imparable. Así aterrizamos en un día en que, mirando una entrevista que hicimos a este estudio de desarrollo tan particular (ver i16), y con "Project Carnaval" como se le decía hasta entonces en la mesa, supe que había llegado el momento. Digo, el de tener en tapa un juego argentino. Algo que sólo era un sueño para mí, a título personal, pero que comparto con Tomás García, nuestro Jefe de Redacción. No es que antes no lo hubiéramos podido hacer, hay algunos juegos interesantes por ahí; pero Último Carnaval se ve muy especial. ¡Mucho!

Es por eso que decidimos darle la tapa, imbuidos del espíritu de Momo en estos carnavales 2014. Lo que tenemos aquí es el primer juego argentino que será publicado por Square Enix Latin America. Es el primero que cumple con la proyección de las que nos hablaba Igor Inocima, el Gerente General de la gran compañía para la región así como los distintos directivos que visitaron el país buscando talentos. Juegos hechos aquí, con impronta nuestra, en este caso una de las celebraciones más coloridas como es el carnaval, común además a diversas partes del mundo.

Pero ¿sabemos qué es el carnaval? ¿Por qué esa temática? Entonces fuimos a entrevistar a los chicos de OKAM Studio para que nos cuenten todo lo posible y además buscamos una investigadora que nos preparara un informecito sobre el carnaval. ¡Aprieten el pomo!

Square Enix y OKAM

Durante el verano de 2013, el fundador, dueño y principal accionista de Square Enix, Yasuhiro Fukushima, decidió visitar Buenos Aires y conocer a los estudios de desarrollo de la ciudad. Luego de una extensa entrevista, quedó sorprendido por la calidad del trabajo de OKAM y por el hecho que la empresa trabajara con su propia tecnología. Esa sorpresa se transformó prontamente en una agradable cena en Puerto Madero con Martina Santoro y Juan Linietsky, director de tecnología y socio fundador del estudio.

Durante la cena, Fukushima-san mostró una amplia comprensión del panorama latinoamericano, y –cuenta Martina– los alentó a seguir trabajando duro y mirar hacia el futuro, con la promesa que en cinco años nuestra industria y mercados de consumo se volverán uno de los más importantes del mundo.

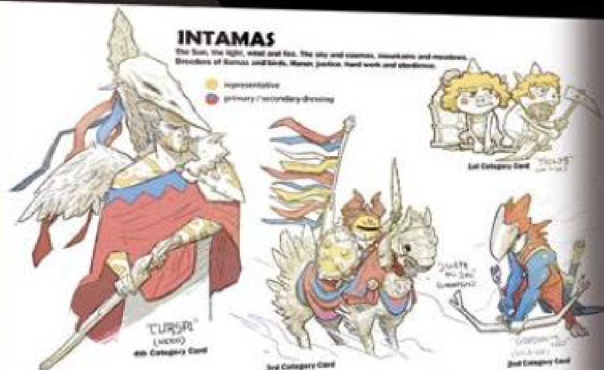
El honorable señor dejó especialmente claro que comprender la tecnología es uno de los desafíos más importantes para subsistir en esta industria y que siempre tenemos que diseñar los juegos que vamos a hacer pensando en las plataformas en las que serán jugados el día de mañana.

Último Carnaval

Cuando los dioses dejaron la Tierra, las civilizaciones que la poblaban entraron en guerra. Momo, el último dios, decidió escarmentar a sus habitantes transformándolos en cartas. Desde ese entonces, todos los años organiza un juego llamado Carnaval, para que los descendientes de estas culturas aprendan a no repetir el error de sus antepasados.







CARNAVAL - Art Guide

Calacas Design Line

?The inspiration for the Calacas design and wardrobe comes directly from a mixture of Mexican folk culture, gypsy's civilization, voodoo witches and desert wasteland riders. Their greatest strength is the power over Death and the chaotic energy of their forces, they don´t spend much time in uniforms.

Even though they dressed according to a modern criteria, Calacas do so informally. They steal all sorts of different clothes from different sources and, in that way, their fashion might become complex. They use a rose (red, black and white) surrounded by leafs and sharp thorns as an emblem, representing the beauty and passion of life, growth and all its dangers. They also use the roses for the spells and for decoration.

Calacas are a mix between a trashy and a more stylish look. In more sophisticated outfits, Calacas coats are inspired on coats from the 1800's. They alos have a richer use of accesories of all sorts: conventional-like scarves or hats and unusual desiccated animals hanging from their belts or on top of their hats. They also are particularly fond of silver jewelry and gemstones.

Calacas don't have a hierarchy of clothing when it comes to armor. A hero can be dressed as peasant and a weak soldier can look stylish and well dressed. There is no order of any sort.

Calacas are scavengers and use all kinds of weapons. Their weapons might look trashy, recycled or improvised from things that were not weapons. They ornate their weapons with silver and gemstones, as well as with animal pieces (specially fangs and horns) and ornamented handkerchiefs.

Calaca's territory wildlife is mostly inspired on desert wildlife. Insects of all sorts, bulls and cows, carrion birds, snakes, horses, wolves, coyotes, bats, etc.

OKAM

Último Carnaval se juega como una mezcla innovadora de varias mecánicas que interactúan en forma conjunta. En principio, la prioridad fue crear un juego de rol donde las batallas fueran desafiantes y la historia divertida, atrapante y con personajes memorables, al mejor estilo Square Enix.

Luego, se le agregó la función de coleccionar cartas, que además pueden ser usadas en batalla. De esta forma se le ofrece al jugador que su experiencia de juego sea única, y que pueda seguir coleccionando personajes y cartas luego de terminarlo. ¡No hay dos mazos iguales!

Finalmente, se agregó la mecánica de puzzle, que hace que las batallas sean mucho más intensas y estratégicas. De esta forma, el esfuerzo es recompensado y se pueden lograr combos extremadamente poderosos que destruyan a los enemigos de un golpe.

¿Por qué el carnaval como foco? La pregunta era inevitable, porque Square Enix insiste en la necesidad de que los desarrollos que se hagan en la región tengan que ver con nosotros mismos, con nuestra idiosincrasia. Tienen que ser productos novedosos que rompan con la utilización de las mitologías y temas anglosajones, que luego de más de 40 años saturan el mercado. El poder emergente de América latina como región atrae las miradas del mundo, y tenemos todo un desafío por delante: encontrar una identidad regional para disponer de la fuente inagotable de inspiración que supone utilizar elementos, mitos y leyendas distintos dentro de una cultura cuya diversidad asombra a los estudiosos. Se trata de un mensaje a todos los desarrolladores. Y como siempre digo: ¡basta de elfitos, princesitas en castillos y vampiritos nobles! It's enough.

"El carnaval es una celebración presente en todo el mundo, pero la versión latinoamericana evoca el humor, el color, la alegría y el sentido de libertad de lo que en realidad es una fiesta pagana", dice Lucas Gondolo, director creativo y otro de los socios fundadores de OKAM. "Esto nos permitió desarrollar un universo atractivo para la audiencia latinoamericana y novedoso para el resto del mundo. Logramos fusionar el sentimiento de alegría y humor con una historia verdaderamente épica."





En Último Carnaval, el jugador toma un papel de visitante etéreo del universo, y es invitado a participar de esta celebración. Sus acciones determinan el curso de la historia así como el destino de los diversos héroes que lo acompañan durante hasta la (prometida) estremecedora conclusión.

Los personajes están basados en las cartas que el jugador puede luego obtener, utilizar en batalla, coleccionar o fusionar con otras para aumentar su poder ofensivo. Junto con ellos un grupo de guías espirituales formarán el nexo entre el jugador y las acciones que transcurren en el mundo del juego.

En la historia del juego, el todopoderoso Momo creó esta celebración para que las nuevas generaciones aprendan de los desaciertos de sus antepasados. El mundo está presentado como un gran tablero por donde el jugador puede viajar para encontrarse con historias y tragedias del pasado e ir aprendiendo qué llevó a Momo a encerrar a sus antiguos habitantes en cartas.

Momo es el dios de las fiestas y los juegos, el guía principal del jugador. Pese a su título, su personalidad es bastante ególatra y antipática; le encantan los juegos y las bromas, pero no puede ocultar el desdén que siente por el resto de las criaturas que habitan el universo.



Para guiar a quienes visiten el mundo, creó a cuatro Yípidis (guías espirituales) que representan y ayudan al jugador a interactuar con cada una de las civilizaciones antiguas. Los Yípidis son pequeñas criaturas leales a su creador, pero cada uno cuenta con personalidad propia.

Cada civilización, además, cuenta con su héroe que actúa como pivote central en la historia y el jugador podrá seguirlo en su crecimiento y momentos más dramáticos, así como sus batallas más épicas.

"El humor y la historia", dice Lucas, "definen el juego, quisimos que tuviera mucho de ambas cosas, además de una mecánica atractiva [N. de Ed: Y adictiva, algo que surge evidente al probar el juego –tuve acceso a una versión alpha– del que lamentablemente no podemos publicar imágenes todavía] así que los jugadores se van a encontrar con una historia con mucho humor, un humor muy particular, pero también con historias que se vuelven más profundas."

El futuro del juego y de OKAM

Luego del lanzamiento del juego, y de que la mayor cantidad de usuarios hayan podido disfrutarlo, el plan es expandirlo, agregando nuevas historias, personajes y cartas. "Confiamos en que los jugadores de Latinoamérica disfruten de esta experiencia única hecha a medida para ellos, y que los jugadores de otras partes del mundo encuentren en Último Carnaval una puerta de entrada para conocer nuestra cultura", dice Martina. "Tenemos la suerte de contar con la experiencia y el apoyo de una empresa de la magnitud de Square Enix y un equipo muy talentoso que nos ha permitido desarrollar un producto de una calidad excepcional para lo que es la región."

Durante 2014, OKAM espera finalizar el desarrollo de algunos títulos en los que viene trabajando desde hace tiempo. "Entendemos que innovar en las mecánicas e invertir tiempo y recursos del estudio en proyectos propios nos ayudará a ganar experiencia y afianzarnos como un estudio desarrollador de videojuegos en el mapa internacional", afirman. Esperamos pronto poder compartirles más novedades al respecto.

Lo importante es que OKAM da este primer paso, que esperamos abra también un nuevo camino para todos. Ellos demuestran que se puede, que con garra y talento es posible engrandecer nuestra industria local. Y demuestran, también, que se puede encontrar nuestra identidad.







Un equipo de desarrollo de videojuegos es una especie de monstruo mutante autocombinable con capacidad evolutiva, múltiples caras, máscaras, ADN musical humorístico, skills y armamento especial, como lo demuestra OKAM con sus miembros. Multidisciplinario como pocos, el equipo y su productor dicen ser el mayor logro de 2013: todos ellos trabajando en sincronía sin sacarse los ojos.

María Martina Santoro: La líder, el corazón del equipo y la encargada de buscar un norte. Se empeña en que el mundo conozca y confíe en el talento de OKAM. Martina tiene amplia experiencia en la industria y largas redes de contactos que fue tejiendo con mucho esfuerzo con el paso del tiempo.

Santiago R. Villa: El Director de Arte. Es artista de historietas y realizador de animación. A su gran imaginario OKAM le debe la identidad visual de todos sus proyectos y a su talento con el lápiz la capacidad de traducir incluso los conceptos más extravagantes a imágenes de una gran riqueza.

Lucas Gondolo: El director creativo y socio fundador del estudio. Se encarga de poner su impronta y bajar línea en todos los desarrollos. Junto a Santiago, es uno de los máximos responsables de darle su identidad tan característica a los juegos de OKAM.

Juan Linietsky: Director de tecnología y socio fundador del estudio. Es uno de los co-creadores del motor interno de OKAM, Godot, y una increíble mano a la hora de resolver problemas y crear herramientas para que las diferentes partes del estudio puedan trabajar directamente en el juego. Su frase de cabecera es "eso se hace en cinco minutos". Y, para él, es cierto.

Ariel Manzur: Es un misterio, una incógnita, una fuerza de la naturaleza. Es el lobo solitario del grupo. Es el otro programador estrella del grupo, socio fundador del estudio y co-creador de Godot.

Fernando Calabró: Un hombre de mil talentos. Fue el nexo entre arte y diseño de gameplay, haciéndose cargo de gran parte de la investigación previa del concepto y lore de las cartas. También se puso al hombro gran parte de la animación del juego, tomando el arte de Santiago Villa para darle vida y movimiento. Con 2 metros y 30 centímetros, es sin duda el artista más grande que la industria de videojuegos jamás ha visto.

Patricio Bosio: Programador por profesión, Pato suele ser el cable a tierra necesario para anclar las decisiones creativas en un suelo rígido. Sus conocimientos de diseño de juego lo hacen una herramienta indispensable del trabajo en equipo, y le da versatilidad en su propia labor.

Paula Weichandt: Además de ser una excelente ilustradora, es la diseñadora estrella del equipo y una de las artistas con más oficio en la industria local. Se encarga de recibir bocetos de todo tipo y convertirlos en obras de arte. Además, aporta afabilidad infantil y sinceridad cruel en iguales cantidades.

Oscar Gomez Poviña: El Narrative Designer y una de las personas más talentosas con la palabra que haya conocido el equipo. Tiene la extraordinaria capacidad de otorgarle, incluso a las situaciones más fantásticas que los personajes puedan experimentar, una cuota de humor muy personal. Humor que se ha transformado en parte del ADN de OKAM como estudio.

Maximiliano Mantegna: Max es socio del estudio y estuvo involucrado desde el comienzo en darle forma a la propuesta de Último Carnaval. Todo le despertó la curiosidad necesaria para ser el hombre más tutti frutti del estudio.

Santiago Sánchez Kutika: Es el coordinador de producción. Se encarga del bienestar general del equipo, de la comunicación con clientes, proveedores y medios. Santi tiene una visión sensible de todos los procesos del equipo y siempre tiene algo inteligente que aportar. También tiene su propia editorial de historietas, Hotel De Las Ideas.

Ariel Vimo Albini: Ariel es game designer y tiene amplia experiencia en producción y optimización de procesos. Comenzó a trabajar recientemente en OKAM y, gracias a su extensa experiencia en juegos de rol y estrategia, es el responsable de que la mecánica actual de Último Carnaval sea tan entretenida y enviciante.

Luis Linietsky: Luis tiene amplia experiencia en desarrollo de servidores y videojuegos. Es una de las pocas personas de la industria que se especializa en ambas cosas. Es el encargado de crear el servidor que le dará un hogar a la comunidad de jugadores de Último Carnaval. Luis es, además, el capitán del equipo de regatas de OKAM. Sí, no pregunten.

Nicolas Lamanna: o "Niclam" es el consultor en redes, comunidad y procesos online. Es uno de los veteranos con más experiencia en la industria latinoamericana, fundador, diseñador y creador de Regnum Online. La gran amistad que lo une con OKAM logró que Último Carnaval sea su último proyecto antes de entrar a trabajar en los altos rangos de Riot, administrando los servidores de League of Legends a nivel mundial.

La industria latinoamericana y argentina

Latinoamérica está en un momento de expansión económica y cultural como nunca antes se ha visto. Cada país de a poco está logrando imponer su cultura al mismo nivel que la del resto del mundo y hacerla conocer. Perú incluso transformó su país en una marca de exportación y su arte tradicional y milenario en una corriente de diseño para un sinfín de productos. La industria de videojuegos también está creciendo y encontrando su identidad, pero necesita de los jóvenes desarrolladores para expandirse y diversificarse.



En Argentina, la industria sufrió el mismo proceso que está pasando en el resto el mundo, donde los estudios grandes cierran para dar lugar a estudios más chicos y diversos. A simple vista, esto parecería responder a una contracción, pero la realidad es que la cantidad de los dispositivos en los que se consumen videojuegos es cada vez mayor y cada vez hay más gente familiarizada con esta forma de entretenimiento, así que la industria continuará adaptándose a la nueva forma que tomó el mercado los últimos años por un tiempo más.

Estos nuevos mercados son, de hecho, beneficiosos para Argentina y Latinoamérica ya que, dada la dificultad del acceso a la tecnología, no existía antes la posibilidad de que una parte significativa de la población regional obtuviera acceso a dispositivos que permiten consumir contenido relacionado con videojuegos. Con los teléfonos inteligentes esto cambió y el futuro se volvió mucho más optimista. El desafío es, entonces, encontrar qué contenido consumirá esta nueva camada de jugadores de videojuegos.

Consejos para comenzar a trabajar en la industria

El consejo principal para darle a los nuevos emprendedores que no se queden en la mediocridad típica del empresario noamericano", dicen los OKAM. "Este comentario puede nar despectivo, pero es una llamada de atención importan- para quien quiera trabajar en la industria de videojuegos y as industrias que exporten trabajos creativos al resto del ndo. La realidad es que –dejando de lado los mercados lo- es– hay que entender que en un mercado internacional se mpite con otras empresas de otros países, hay una cultura r lograr la calidad mucho más fuerte que en donde vivimos. la misma forma, quienes consumen videojuegos a nivel ndial están acostumbrados a que los productos en los que ierten su tiempo (y eventualmente su dinero) lleguen a un ándar alto de calidad."

n una industria creativa, el que copia rara vez se lleva s que el que inventa, y la creatividad y las nuevas ideas, logran cumplir su objetivo de entretener y divertir, son mente recompensadas.

or eso, no importa si alguien quiere trabajar como em- sario, programador, artista, músico o game designer, la atividad y las ganas de hacer las cosas bien y dar el mejor uerzo son la mejor garantía de crecimiento y subsistencia. eso a lo que llamo pasión.

Entendiendo esto, y para quienes recién quieren empezar a formar parte de la industria, una de las vías más recomendadas para hacerlo es participar de las jams. En Buenos Aires y otras partes de Argentina se organiza todos los años la Game Work Gam, que es un taller bi-semanal para crear videojuegos. También están los concursos internacionales como la Global Game Jam (ver pág. 4), o varios foros online que organizan eventos similares. ¡Es cuestión de buscar la palabra "game jam" en Google! [i]

OKAM Studio

En [i] 16 publicamos un pequeño artículo sobre Último Carnaval y allí mencionamos la historia de OKAM. Pueden buscarlo en las primeras páginas. A modo de resumen, se encuentra ubicado en el barrio de Colegiales en Buenos Aires. Trabaja con tecnología desarrollada íntegramente in house: el motor multiplataforma GODOT. Actualmente se encuentra trabajando con Square Enix y Daedalic y ha desarrollado recientemente, el juego Metegol – Pura Garra para la Compañía de Medios Digitales de Clarín Global basado en la película de animación digital de Juan José Campanella. Entre sus desarrollos se encuentra la producción internacional de Las increíbles aventuras de Dog Mendonça & Pizza Boy.



GODOT

Godot es el motor in-house que utiliza OKAM para sus proyectos. Fue desarrollado por Juan Linietsky y Ariel Manzur y usado para publicar juegos para PC, consolas y dispositivos móviles por más de una década. Godot permite desarrollar en equipo con una facilidad pocas veces vista, y con cada juego que hacen ellos aprenden a implementar nuevas funcionalidades. Godot será lanzado públicamente al mundo como tecnología open source en algún momento del mes de febrero de 2014.







FORGINGSOUNDS PRODUCTIONS

Christian Fernando Perrucchi desde pequeño se sintió atraído por la música de las películas y en especial por aquella que pertenecía a un medio popular en la época pero poco común, la de los videojuegos. Es por este tipo de inquietudes que comienza una búsqueda de formación de corte tradicional, que por lo singular de su objeto de estudio, además tuvo que satisfacer de manera particular y en muchos casos de forma autodidacta.

Por ejemplo, complementó los estudios del Conservatorio Superior de Música de la Ciudad de buenos Aires Astor Piazzolla con clases de composición, armonía y contrapuntos modales con el compositor Rafael De Moro, así como arreglos para orquesta con Julián Peralta. Años más tarde, decidió comenzar la Licenciatura en Composición dentro del IUNA, donde volvió a complementar la currícula con seminarios en orquestación. Entre los más destacados se encuentra el del Maestro Ertugrul Sevsay (Cátedra de Orquestación en el conservatorio de Viena); Mike Verta , compositor de música para películas en Los Angeles y Eric Kuschevasky .

En 2005 fundó Forging Sounds Productions, siendo uno de los primeros estudios especializados en la producción y post-producción de música y sonido para videojuegos. Sus creaciones abarcan diversos estilos musicales, desde Orquestas Sinfónica hasta ensambles de rock. Además de La Música de ÚLTIMO CARNAVAL, entre sus últimos trabajos se encuentran la música de Robotech Valkirie Project del director César Turturro, Metegol – Pura Garra de CMD, Buzz Aldrin's Space Program Manager de Slitherine,

Lionel Battle train de Schell Games y LittleDom de Zupcat.

La fiesta subversiva

Por Cecilia Barat | @La_Barat
Extracto del artículo publicado completo en www.marvinoop.com



El carnaval es una fiesta, y la fiesta está presente en toda comunidad humana. De origen pagano, son celebraciones que ya estaban presentes en civilizaciones sumerias, babilónicas y egipcias que remontan hasta 5000 años, y (que) se encuentran reminiscencias en las saturnales y bacanales romanas. En la era cristiana la Iglesia hará una apropiación y moderación de los festejos, articulándolos con la liturgia pascual, y a partir del desembarco español en las Indias Occidentales, se abrirá un nuevo proceso de mixtura de lo europeo, de lo americano y de las poblaciones trasplantadas desde las costas del África.

¿Pero cuál es el hilo conductor que une tal diversidad de culturas y pervive en el tiempo?: la fiesta. En las comunidades primitivas de origen agrícola, la finalización de los ciclos de siembra, maduración y cosecha, daba lugar a la celebración del Año Nuevo, momento en que se levantaba el tabú sobre los alimentos sembrados, y se los proclamaba inofensivos para el consumo, asegurando la supervivencia de la población.

Estas sociedades agrarias, se regían con un tiempo definido por los ciclos lunares y estacionales, es decir, un tiempo circular que tiene un origen y un final que coinciden en el Año Nuevo.

El Año Nuevo es el "fin de la historia", cuando se interrumpe el presente y se ingresa en un "no tiempo" que nos hace intuir la idea de eternidad, momento a partir del cual todo concluye y a la vez todo recomienza.

Este lapso de "suspensión del tiempo", es el tiempo de la fiesta: un tiempo en el cual podemos demorarnos, es un tiempo distinto donde no se trabaja, no mensurable ni asociado a una actividad que lo organice. Al revés, el eterno retorno de la fiesta es la que organiza el tiempo.

En la fiesta participaba toda la comunidad, se rechazaba el aislamiento, de manera tal que toda individualidad se disolvía en un todo confuso. La fiesta como vuelta al origen, implicaba simbólicamente el retorno al caos primordial. El individuo tiene su razón de ser en el tiempo, en la historia, no habiendo tiempo no hay individuo. La fiesta al suspender el tiempo, al suspender el tiempo del trabajo, suspendía también las diferencias entre las personas, edades, sexos, jerarquías, estamentos sociales: dejaba sin efecto el orden de la comunidad, en otras palabras, lo subvertía por el tiempo limitado de la fiesta.

Por influencias entre culturas, corrientes migratorias o dominación, estas celebraciones rurales del Año Nuevo, se van mezclando con otras festividades y dan lugar a otras celebraciones. Es así como surge la fiesta del Carnaval o carnestolendas previo a la Cuaresma y la Pascua cristiana, pero con elementos orgiásticos de la Saturnalia (en honor a Saturno, señor de la cosecha) y las celebraciones dionisíacas griegas y romanas (las bacanales), conservando el mismo carácter de vuelta al caos y regeneración.

Carnaval urbi et orbi

En Europa el carnaval más conocido es el de Venecia, del que hay registros desde el siglo IX pero que tuvo su momento de esplendor en el XVIII cuando logra el "estilo" que llega a nuestros días. Este carnaval, sin abandonar su impronta popular, fue aristocratizándose con el tiempo, transformándose en un espectáculo refinado y un divertimento exquisito para las clases beneficiadas. Las máscaras son su elemento nodal, y generan una singular atmósfera de misterio. Las maschera nobile eran máscaras blancas, plateadas o doradas, usadas con atavíos de seda oscuros y tricornio por una nobleza que salía a entremezclarse con el populacho manteniendo el anonimato, pero dejando evidente la diferencia de status.

En América, hay vastas formas del carnaval. En la Lousiana francesa (sur de Estados Unidos), tierra algodonera, con gran asentamiento de población negra, desde el siglo dieciocho se festeja el Mardi Gras (martes graso, o Martes de Carnaval, previo a la abstención de carne, que se impone el Miércoles de Ceniza). New Orleans, a la vera del río Mississippi, es la ciudad que más gente



convoca, conocida por los desfiles de carrozas y como gran usina del jazz y del blues.

En Brasil, los carnavales más conocidos actualmente, los de Río de Janeiro y Salvador de Bahía, fueron evolucionando a lo largo del siglo XX, como una mixtura de tradiciones africanas y de las poblaciones locales (como los tupí guaraní) con las nuevas tendencias de la industria del turismo. Las scolas do samba, la música percusiva y el baile desatado, la coronación de Rei Momo, el impacto producido por las carrozas y los disfraces saturados de plumas, lentejuelas y colorido que simulan aves de la selva, hace que todo brille y grite al mismo tiempo con gran desenfado. En tiempos pasados, con mayores restricciones, el carnaval se centraba en el juego de arrojarse agua entre las personas con el objeto de purificar el cuerpo, en procesiones que recorrían las calles tocando y bailando su música (los cordões, antecesores de los blocos y las scolas) y disfrazándose de acuerdo a ciertos temas.

En esta margen del Río de la Plata, la tradición africana quedó más desdibujada que en Uruguay donde las llamadas del carnaval mantienen aún un color africano. Aquí, los afrodescendientes fueron disolviéndose por mestizaje o exterminados en las sucesivas guerras del siglo diecinueve ya que formaban parte importante en los ejércitos de leva. Sin embargo algo de eso perduró en la murga del carnaval rioplatense –que se hizo más cocoliche– pero que fusionando los parches africanos con ritmos de las diferentes migraciones europeas, italianas, españolas, etc.

Respecto de la vertiente andina, el carnaval de Oruro, en Bolivia, es uno de los más destacados, cuya tradición data de dos mil años y donde se solapan diferentes experiencias culturales preincaicas, incaicas y españolas. Oruro fue un centro minero y de peregrinaje anterior al dominio inca. Durante el coloniaje español el proceso de transculturación homologó a Huari como el diablo universal y a Pachamama con la Virgen del Socavón o de la Candelaria, quien dicen fue tolerante con las deidades indígenas o "demonios". Los mineros incorporaron a los dioses indígenas, enmascarados como diablos cristianos, a las festividades del carnaval y crearon las comparsas de diablos que danzan la Diablada o "danza de la indiada" para rendir homenaje a la virgen los sábados de carnaval, días en que estaban liberados del trabajo en la mina.

En la zona andina de nuestro país, se festeja la Chaya, que era un antiguo rito diaguita hibridado luego de la conquista con el carnaval, consistente en agradecerle a la Pachamama las bendiciones de la tierra que procuraban las cosechas. Chaya, deidad de la lluvia, enamorada del semidiós Pujllay, al no ser correspondida, se convirtió en nube recluyéndose entre las montañas, pero cada año regresa para ayudar a Pachamama aportando agua para las cosechas. El dios del carnaval, Pujllay (representado en un muñeco de trapo, un pelele) nace el sábado anterior al carnaval y el Domingo de Cenizas se lo incinera en la hoguera. Los festejos consisten en realizar "topamientos" entre familias cuando un "Cumpa" y una "Cuma" –compadre y comadre– deciden toparse (chocarse) haciendo alusión al desencuentro entre Chaya y Pujllay, mientras la gente celebra arrojando harina, agua y serpentinas, entre cantos, ritmo de tambores (la caja chayera) y petardos.

Y la lista de carnavales continúa, en cada región y época encontraremos manifestaciones específicas de las carnestolendas. Tal vez hoy no comprendamos la importancia de estos festejos, ya que vivimos en un mundo donde la fiesta se convirtió en otro producto de la góndola del supermercado, para todos los gustos y targets. Somos parte de una sociedad que vive el descanso del fin de semana o las vacaciones como cosa natural (¡gracias a Momo!) pero que fueron conquistas que alguna vez derramaron sangre de hombres y mujeres.

Pensemos que para aquellos que no conocían el descanso, ni el ocio, sirvió de reserva psíquica para afrontar la vida, A felicidade do pobre parece / A grande ilusão do carnaval y esperaban con ansiedad ese momento en que se levantaba el telón y, como en un teatro, podían ser algo distinto que un campesino, un minero, un esclavo, y convertirse por un rato en rey, pirata o jardinero.

Una entrevista con Square Enix Latin America



IGOR INOCIMA es el Gerente General de Square Enix Latin America, a quien conocimos hace ya un par de años durante sus primeros viajes de exploración por el continente. Igor llegó buscando talentos que pudiesen cumplir las expectativas de la gran compañía japonesa en cuanto a la creación de una industria de desarrollo de videojuegos en Latinoamérica.

[i]: Muchas veces hemos hablado en tus viajes, cuando comenzaste a visitar América latina y venías a la Argentina. Entonces buscabas los mejores estudios y desarrolladores para apoyarlos. La compañía organizó el Latin America Game Contest, un concurso en el que compitieron varios proyectos de toda la región, con el objetivo de encontrar talentos. Hoy, entrando a 2014, ¿considera Square Enix que ese objetivo se está cumpliendo?

Igor Inocima: Por supuesto, nuestro plan desde el principio es encontrar buenos talentos, colaborar con ellos y crear juegos que sean queridos. Los juegos todavía están en desarrollo, con los estudios más talentosos que encontramos, así que creo que el primer objetivo está siendo alcanzado. Estamos ahora en la etapa de pulir los juegos y hacer que sean bien recibidos por el público latinoamericano, que es nuestro principal objetivo.

[i]: Square Enix sostiene que los juegos que se desarrollen en América latina deberían estar inspirados o tener un concepto más afín a las culturas de la región. De esa manera, serían más atractivos para el público latinoamericano pero también para el resto del mundo, donde se siente una saturación a nivel creativo. ¿Los juegos que Square Enix Latin America se encuentra apoyando en estos momentos obedecen a esa idea?

Igor: Nosotros queremos desarrollar juegos que vayan de acuerdo con el gusto del público local. Así, creemos que juegos que incorporen las características regionales es algo que puede funcionar. Puede ser inspirado en la cultura local, o con un concepto aproximado, pero lo más importante es que a las personas les guste el juego. La ventaja más grande de los desarrolladores locales es que ya son parte de la región, ya conocen la cultura y gustos y ya entienden los modismos. Por eso dejar de utilizar esta ventaja me parece un gran desperdicio.

[i]: ¿Están inspirados en las culturas de México, Colombia, Brasil, etc.? ¿Me podés dar ejemplos, además de Último Carnaval? ¿Cuándo estarán listos?

Igor: Los juegos que estamos apoyando son juegos que cada uno de los estudios presentaron como propuestas que a los jugadores de Latinoamérica les gustarían jugar. Hay algunos que están claramente inspirados en la cultura local, como ÚLTIMO CARNAVAL del estudio argentino OKAM, ARUAK del estudio brasileño Hoplon y NOKAL del estudio colombiano Brainz. Y hay también el caso en que la fuente de inspiración es otra, pero que creemos que el juego será bien recibido por el público latinoamericano, como LITTLEDOM del estudio argentino ZupCat.

Todavía estamos en desarrollo, así que no podemos precisar la fecha de lanzamiento, pero queremos terminar todo el desarrollo durante 2014.

[i]: ¿Cómo influye Square Enix en el proceso creativo?

Igor: Nosotros desde Square Enix Latin America compartimos un concepto con el estudio, y ellos trabajan en este concepto para crear un proyecto de juego. La premisa básica es que los desarrolladores entienden el mercado local, así que priorizamos al máximo su modo de pensar, y al mismo tiempo hablamos diariamente para elevar al máximo posible la calidad del juego.





[i]: Solíamos charlar sobre la visión de Square Enix acerca del futuro de nuestra región. Entonces decías que hacia 2015 tendríamos un juego AAA desarrollado en alguno de los países latinoamericanos, y que hacia 2017 habría grandes Publishers dispuestos a invertir en la zona, entre los que Square Enix por supuesto quería estar primero. ¿Qué me puedes decir sobre esto, sigue siendo así, o la visión de la compañía ha cambiado sobre esto?

Igor: No hay cambios. Seguimos creyendo que la región tiene un gran potencial. Lo que prevemos es que en breve alguien hará un gran hit acá en América latina. "AAA" es un concepto muy asociado a las consolas, por eso evito utilizarlo, pero lo más importante es que alguien hará un juego que será muy exitoso en la región. Y si eso pasa, naturalmente el interés de los publishers también aumentará. Nosotros planeamos trabajar duro para estar entre los principales.

[i]: ¿Cuáles son hoy las mayores dificultades que tenés como manager de Square Enix para América latina? ¿Cómo ves la región a nivel global?

Igor: El nivel de Latinoamérica, tanto del punto de vista de mercado como de desarrollo, sigue creciendo rápidamente, pero en comparación con otros mercados todavía faltan varias cosas, principalmente datos confiables. Pero no nos vamos a quedar aguardando para que todo esté listo, y estamos conscientes de la situación. Así no surge ningún gran problema que no hubiéramos ya imaginado.

[i]: ¿Cuántos estudios hay en general en cada país? ¿Cuál es el país con mayor potencial de nuestra región y por qué?

Igor: En cada país hay muchos estudios, el número está influenciado por el tamaño de la población. Así, Chile y Colombia tienen menos de 100 estudios, Argentina y México alrededor de 100 y Brasil algo próximo a 200. Desafortunadamente, no hay datos precisos pero creo que hay muchos más estudios de desarrollo de videojuegos de lo que la gente cree.

El potencial es grande en todos los países. Como mercado, Brasil y México tienen gran potencial. En Argentina hay muchos desarrolladores con experiencia y con potencial para que grandes juegos sean creados. Chile y Colombia tienen políticas gubernamentales que pueden hacer que la industria crezca rápidamente. Pero también creo que en otros países existen estudios con grandes ideas y capacidad de desarrollo, así que hay potencial de que un gran éxito surja de un lugar inesperado.

[i]: ¿Cómo desea Square Enix que sea el futuro de América latina en cuanto a desarrollo y consumo de video juegos? ¿Qué tenemos que hacer entre todos para lograrlo?

Igor: En America latina la comprensión de los videojuegos es muy superficial. Gobierno, academias, medios masivos, padres, consumidores... Nadie entiende bien esta industria. Pero eso es algo que se puede cambiar, si todos desde la industria colaboran para ello. La verdad es que es algo imprescindible para que en el largo plazo podamos alcanzar el tamaño de la industria de otros países. El potencial es grande, pero si no lo trabajamos, se quedará como sólo una promesa.

Para que más talento pueda dedicarse a crear juegos, las empresas de videojuegos deben generar ganancias, para eso el consumidor tiene que poder pagar dinero, las academias tienen que enseñar los conocimientos correctos para que mano de obra talentosa esté disponible, el gobierno debe retirar la mayor cantidad de barreras posibles... Hay muchas cosas por hacer, y si no colaboramos, ningún problema será resuelto. En cada país, todos los miembros de la industria deben unirse y hacer que la industria pueda seguir creciendo. [i]

COMPUMUNDO

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO



EA BATTLEFIELD 4 PS3/XBOX Origen: USA [200930/949] Stock 100 U. C/U.



ASSASSINS CREED IV PS3/XBOX Origen: USA. [200928/947] Stock: 100 U. C/U.



CALL OF DUTY GHOST PS3/XBOX Origen: USA. [200931/200950] Stock: 100 U. C/U.



EA FIFA 14 PS3/XBOX Origen: USA [47505/506] Stock 100 U. C/U.



KNACK [201445] STOCK: 100U. ORIGEN: USA



KILLZONE SHADOW FALL[201444] STOCK: 100U. ORIGEN: USA

CONTADO $799



BATMAN ARKHAM ORIGINS PS3/XBOX Origen: USA. [200926/945] Stock: 50 U. C/U.



THE LAST OF US Origen: USA. [46497] Stock: 100 U. C/U.



SONY make.believe

DUALSHOCK 4 Origen: CHINA. [201424] Stock: 50 U. C/U.

CONTADO $699

PC/PS2/PS3



VOLANTE RACE PRO LEVEL UP PC/PS2/PS3 CON PEDALERA Origen: CHINA. [46898] Stock: 200 U.



KONAMI PES 2014 XBOX Origen: USA. [47504] Stock 100 U. C/U.



BLIZZARD DIABLO III PS3 Origen: USA. [200190] Stock 100 U. C/U.

CONTADO $599

(*) PROMOCIÓN VÁLIDA DESDE EL 01/02/2014 HASTA EL 10/02/2014 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES U OFERTAS.VIGENCIA DE LOS PRECIOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE MAIL DEL 01/02/2014 AL 10/01/2014. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS, AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 GCBA).COMPUMUNDO S.A. GUEVARA 533. C.A.B.A.. C.U.I.T.: 30-68211572-2. ATENCIÓN AL CLIENTE: 0810-444-8320.



BATTLEFIELD 4 PREMIUM PC Origen: USA. [201114] Stock 100 U.



BATTLEFIELD 4 PC Origen: USA. [201112] Stock 100 U.



FIFA 14 PC Origen: USA. [201181] Stock 100 U.



LOS SIMS 3 PC Origen: USA. [201115] Stock 100 U.



NEED FOR SPEED RIVALS PC Origen: USA. [201113] Stock 100 U.

CONTADO
$349

GAMEPAD XBOX

Microsoft INALAMBRICO



REGULAR ~~$599~~
REBAJADO
[*] **$499**

WIRELESS/WIRED CONTROLLER XBOX Origen: CHINA [34079] Stock 100 U.

ACTION 10 INALAMBRICO PS3 / PC





CONTADO
$269

GAMEPAD LEVEL UP WIRELESS ACTION 10 Origen: CHINA. [47275] Stock: 100 U.

DUALSHOCK 3



CONTADO
$649

DUALSHOCK 3 Origen: CHINA. [42439] Stock 100 U. C/U.



LA MAYOR VARIEDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS ESTÁN EN COMPUMUNDO





El Dios del verano

Cortes de luz, sin agua, sin inet... ¡Zeus te voy a partir la madre!

GANARSE EL FAVOR DE LOS DIOSES es cosa de todos los días, especialmente en los meses de calor, incendios, vecinos, cacerolas y todo eso que nos obsequia el destino olímpico de vivir en estos tiempos. Bah, siempre fue jodido, desde los tiempos griegos. Así que, por gentileza de ***Sony Argentina,*** vamos a sortear este hermoso **GOD OF WAR: ASCENSION** entre los sobrevivientes. El costo de envío postal, si hiciera falta, corre por cuenta del ganador.
Para ganarse el amor de Kratos, entren en ***bit.ly/1amI5tF***

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

< < < < < REVIEWS > > > > >



Ryse: Son of Rome

Metus Est Plennus Tyrannis

CON LA LLEGADA DE LA NUEVA GENERACION DE CONSOLAS, se hace difícil encontrar elementos que verdaderamente nos sorprendan. Sin embargo, sólo era cuestión de darle a Crytek el mando de un producto para que nos muestre lo que nos espera al embarcarnos en una nueva era de Hardware consolero. Ryse: Son of Rome es sin lugar a dudas, el juego mas "Next-Gen" del grupo de títulos de lanzamiento, pero lamentablemente no está libre de pecados.

Ryse nos cuenta la historia de Marius Titus un miembro de la Legión romana, que se embarca en un viaje en busca de venganza, contra los bárbaros de Britonia, quienes asesinaron a toda su familia. El juego no tarda mucho en pautar algunos de los tópicos que tratará, con la aparición de seres místicos y el mito de Damocles, que nos darán una idea del final del camino. Pero llegar al mismo comprende una odisea en sí misma, llevándonos a un desembarco al estilo de la 2da Guerra Mundial y un oscuro campamento barbárico.

El sistema de juego seguramente nos recuerde en primera instancia a la saga de Batman Arkham, con un enfoque en movimientos precisos. El combate, cuando se da el caso, suele asemejarse a un ballet, donde en lugar de saltos y piruetas, vemos espadazos, escudos volando y un derramamiento de sangre continuo, que desencadena en una fluida ejecución.

No es sorpresa igual que Ryse llegue a un punto de monotonía y es quizás esto el mayor elemento detractor del juego. A lo largo de las ocho misiones que componen la campaña, poco podremos hacer para ampliar el arsenal de acciones de Marius. Y si bien podemos mejorar las estadísticas, no es posible conseguir ataques nuevos, ni ejecuciones.

Lo mas impactante sin embargo es el apartado artístico. Ryse, a nivel técnico, es el juego mas avanzado del lote de lanzamiento. Cortesía del CryEngine, el estilo visual del Ryse, la sinfonía de texturas, luces y filtros hacen de este un juego hermoso de ver en movimiento, aún con la baja de resolución. Pero no sólo eso, ya que tanto la música como los actores de voz, cuentan con la misma atención. En momentos, es casi imposible distinguir el juego de una película.

Ryse también cuenta con un modo multijugador, el cual nos pone en la piel de un Gladiador en el Coliseo Romano. Se trata de una arena dinámica, con entornos siempre cambiantes y trampas por doquier. El modo en sí nos pone a trabajar en conjunto con otro jugador y uno debe superar lo pedido, realizar ejecuciones perfectas, y de paso por qué no, buscar el agrado de la gente. Este modo suma varios factores adicionales a la campaña, como la posibilidad de equipar armas y armadura a nuestro personaje.

Al final del día, el mayor problema con Ryse sigue siendo el sistema de combate, que si bien no es malo, la falta de variedad le termina perjudicando. Si uno puede dejar este detalle de lado, el título logra contar una buena historia, con personajes lucidos y ambientado a la perfección en el mundo romano. [i]

LOS DATOS:
- MICROSOFT STUDIOS
- CRYTEK
- ACCION
- XONE

QUÉ ONDA:
Batman Arkham y God of War se cruzan en Roma.

LO BUENO:
El estilo visual, las tomas cinemáticas y el Coliseo.

LO MALO:
El combate ofrece poca variedad y se torna repetitivo.

Por Gastón Morales
@Gaston1687

75%





Resogun

Lucecitas de colores exclusivas para PlayStation 4

LOS DATOS:
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- HOUSEMARQUE
- SHOOT'EM UP
- PS4

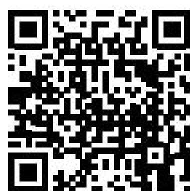
QUÉ ONDA:
Un shoot'em up solido y divertido, con ideas interesantes que varían un poco la formula.

LO BUENO:
Rápido, divertido y colorido. La música. El escenario circular. La dinámica y velocidad. Los bosses.

LO MALO:
No va a convertir a ningún negador de los Shoot'em Ups.

Por Tomás García
@Zripwud

86%



MUSICA AL TACO Y LUCIERNAGAS DE NEON revolotean por el campo magnético circular que es la arena de Resogun, la nueva oda a los Shoot'em Up de antaño creada por Housemarque. Exclusivo para PlayStation 4, el juego surfea la ola de ese amor que tenemos los gamers por lo retro y los viejos conceptos y la desarrolladora hizo una carrera trayéndonos renovadas y hermosas formas del género. Ahora, Resogun se suma a la lista con una refrescante vuelta de tuerca., que imita al viejo Defender.

¡Afuera con el escenario plano! Esa monigotada es de la generación anterior. O por lo menos eso parecen opinar los finlandescos hombres de Housemarque que para su primera incursión en tierras virtuales desconocidas crearon un Shoot'em Up donde las naves no andan sobre un mundo plano, sino circular. Es decir, ir hacia adelante significa girar. Y aunque parezca un simple truco, es bastante útil para siempre tener una idea de lo que está pasando en el nivel, sin importar dónde estés.

Esto es útil cuando destruís a los Guardianes, quienes portan la llave para liberar a los humanos. Sí, no es tan fácil como la mayoría de los Shoot'em Up, donde el objetivo es hacer explotar y no ser explotado en mil pedazos. En Resogun lo importante es llegar al final del nivel, donde un boss monstruoso va a intentar hacernos paté, pero mientras tanto, tenemos la posibilidad de salvar diez humanos para alcanzar mayor puntaje. Una vez que destruimos a los Guardianes, que van a apareciendo a lo largo de las tres etapas del nivel, tenemos que llevarlo sano y salvo a un punto determinado. Y no destruir a los Guardianes antes de que desaparezcan significa la muerte de ese pobre humanito, es decir, que hay un excelente balance de prioridades de principio a fin.

Salvar humanos también te da la posibilidad de acceder a mejores power up en armas, más bombas (que aniquilan todo lo que está en el nivel) y Overdrive, un rayo destructor que ralentiza el tiempo y hace explotar cualquier cosa que se cruce en el medio. Mientras tanto, es clave mantener el combo vivo, que a medida que sube multiplica el puntaje obtenido, y para hacerlo, no puede pasar más de tres segundos antes de acertar a una nave enemiga o salvar un humano.

Tres naves distintas diferencian las posibilidades de juego y varían en estadísticas, como agilidad, boost y overdrive, que se acomodan perfectamente al estilo de distintos tipos de jugadores. Y el diseño de los enemigos es uno de los puntos fuertes de Resogun. Aunque al principio parezcan simples, no es hasta el tercer nivel que empiezan a ser interesantes en su estructura, ataque y movimiento, ofreciendo un desafío extra a todo lo que mencionamos antes. Y esto también vale para los bosses finales, que además de gigantes, son todos un enorme desafío, muy diferentes entre sí y una grata sorpresa por lo bien diseñados que están.

Para los fanáticos de fichines como Super Stardust HD, Resogun es un excelente agregado para los pioneros de la PlayStation 4, que aún hoy, a principios de 2014 tiene un catálogo limitado. Pero si no "sos del palo", Resogun no te va a convencer más que otro de los shoot'em ups que se encuentran en las varias plataformas disponibles. [i]



Need for Speed: Rivals

Entre el Síndrome de Pontius y el sabor de la victoria

LAS SIRENAS DE LA PATRULLA ESCUPEN LUCES ROJAS Y AZULES contra el pavimento. A esta velocidad, el sonido se dobla en formas inusuales y las sirenas parecen imitar gritos de desesperación, pero no, es júbilo. Puro picor, como diría quien tuviera la suerte de plasmar sus palabras en la mejor revista de fichines de Argentina. Y quien grita no es la sirena del patrullero, sino yo, en una demencial carrera hacia la libertad. Tan cerca, pero tan lejos. Escucho el ruido de los clavos pinchar mis llantas otra vez.

En 2010, Electronic Arts hizo lo que debía para recordarnos que Need for Speed todavía era relevante y le permitió a Criterion Games jugar con sus juguetes caros. Ellos tomaron la experiencia ganada en Burnout Paradise y dieron vuelta el mundo Need for Speed. En Rivals, Ghost Games continua lo hecho por Criterion con tecnología nueva, el motor gráfico Frostbite 3 y el sistema de conexión, AllDrive.

Manejar de siente bien y eso es lo más importante. Andar por la ciudad con la música a todo lo que da, rozando pobres diablos que están yendo al Chino más cercano a comprar pan de anteayer hasta encontrar un nuevo desafío es un deleite. Y ni hablar cuando estás yendo a toda velocidad, tratando de atrapar a tu presa o escapar de la policía. El balance del manejo es preciso para pasar rozando entre otros autos y para tocar con amor el freno y acomodar la dirección sin perder ni medio kilómetro por segundo de velocidad. Desde un aspecto técnico, Rivals es amor fierrero. Arcade hasta el hueso, pero amor al fin.

Y ya sea manejando para la Ley y el Orden o dejándonos poseer por el espíritu nórdico de Loki y hacer desmanes en el camino, el amor es el mismo. Lo único que cambia es si somos el ratón escapando de las filosas garras del gato o el ágil felino que se relame con el destello de sus ojos al divisar a su presa. Y esto significa que si somos criminales, vamos a juntar "SpeedPoints", con los que podemos personalizar nuestros autos para vivir más cerca del peligro; o si se los robamos, al guardar a otra sabandija tras las rejas.

Personalizar los coches de fuga es otro gran destacado de Rivals y tiene tanta carne para cortar que no importa que del lado de la ley no podamos personalizar nada. Total, ellos tienen muchísimos chiches con los cuales regodearnos.

El motor Frostbite 3 demuestra una vez más que está hecho para una generación más alta que esta, porque aún en consolas se ve muy bien y las versiones de próxima generación piden a gritos que le suelten la correa. Solo es una pena que la versión PC, con toda la capacidad de ser la mejor, este bloqueada a 30 cuadros por segundo.

Y a pesar de todos los deleites que al aparecer aguardan en la ciudad de los excesos que ofrece Rivals, hay algo que no cierra. Y ese algo se encuentra en la cantidad limitada de jugadores que habitan el vasto mundo: Seis. Con toda la gloria de excelentes controles, buena música y un sistema diseñado específicamente para unir jugadores, el hecho de que solo haya seis en el mundo es ridículo. Y le pesa muchísimo al juego cuando podría ser mucho más. [i]

LOS DATOS:
- ELECTRONIC ARTS
- GHOST GAMES
- CARRERAS
- PC, PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:
Un nuevo Need for Speed competitivo de mundo abierto.

LO BUENO:
El mundo abierto, los autos, la facha, la rivalidad entre policías y criminales.

LO MALO:
El AllDrive, misiones repetitivas. Solo seis jugadores en un mundo enorme.

Por Tomás García
@Zripwud

80%









The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Arte en movimiento

LOS DATOS:
- NINTENDO
- NINTENDO EAD
- ACCION, AVENTURA
- 3DS

QUÉ ONDA:
Un regreso a los orígenes de la saga.

LO BUENO:
No lineal, buena dificultad y diseño de calabozos.

LO MALO:
El sistema de armas puede ser explotado muy temprano.

Por Gastón Morales
@Gaston1687

90%



HACE MUCHO TIEMPO, EXISTÍA UN REINO donde un dorado poder yacía oculto. Un día, una persona de gran maldad lo encontró y se lo adueñó, y con él bajo su comando, esparció la oscuridad a lo largo del reino. Pero justo cuando toda esperanza había desaparecido, un niño vestido de verde apareció de la nada, blandiendo una espada que repelía el mal, selló al oscuro ser y le devolvió la luz a la tierra.

¿Cuántas veces hemos leído estas mismas líneas? Con mas de 25 años en el mercado, The Legend of Zelda no deja de sorprendernos y A Link Between Worlds no es la excepción. Anunciado inesperadamente a principios de año, esta nueva entrega es una secuela directa al popular A Link to the Past. Dicho sea de paso, el juego trae de regreso una buena cantidad de elementos de dicho título: la vista aérea, un mapa abierto y la existencia de dos versiones alternas de Hyrule.

La historia una vez más nos pone al mando de Link (o Gastón en mi caso), un haragán joven que se ve envuelto en mas problemas de los que espera. La aparición de un extraño enemigo, quien posee el poder de convertir a sus oponentes en retratos, será la patada inicial en un viaje que nos verá atravesar bosques, pantanos, rescatar princesas, y en el medio, salvar a dos reinos.

Link no está solo en esta oportunidad, ya que cuenta con la ayuda de Ravio, un peculiar sujeto con un traje de conejo. Este aliado nos permite alquilar y comprar todas las herramientas necesarias para superar los calabozos. Sin embargo, al morir, su ayudante vendrá a despojarnos de dichos alquileres. De esta forma, y desde muy temprano, se nos invita a superar el juego de una forma mas libre y menos lineal que en las últimas entregas.

Aún así, el estilo de juego no cambió a lo largo de los años. La vista aérea, los enemigos y las pantallas separadas, como si de cuartos diferentes se tratara, siguen presentes. Sí, es notable el beneficio que trae la 3DS, con un mayor grado de atención a la profundidad, la cual juega un rol vital en mas de uno de los desafíos y modifica, dicho sea de paso, el uso de algunas armas. El uso de la nueva habilidad de Link, trae nuevas mejoras al estilo de juego, como poder cruzar entre Hyrule y Lorule mediante portales o superar obstáculos de maneras diferentes.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds es un nuevo progreso también para la consola de Nintendo, corriendo con un estilo visual hermoso y a unos agradables 60 cuadros por segundo. Tanto Hyrule como Lorule tienen un estilo diferente, siendo el segundo un fiel retrato de lo que alguna vez fuera el Mundo Oscuro.

Pero en donde mas encontré satisfacción a la hora de jugar, no es en los ingeniosos calabozos, sino en la composición del mundo. Cada pueblo, cada personaje. La música que acompaña cada lugar que uno recorre. Es esta ecuación casi mágica, la que logra que con cada entrega, regrese y siempre vuelva a asombrarme. Adiós por ahora a un nuevo héroe y será hasta la próxima aventura. [i]



Killzone Shadow Fall

Los colonizadores de PS4 y sus espejos de colores

SOY UN PEQUEÑÍN, MI PADRE ANDA EN ALGO TURBIO. No entiendo mucho pero está claro que el pronóstico no es bueno cuando me saca corriendo de casa. Es de noche y llueve. Está muy preocupado y eso no me gusta nada. Las gotas de lluvia se me meten en los ojos y las luces por momentos me encandilan. Alguien nos persigue y Papá me arrastra con apuro bajo la lluvia... esto no tiene buena pinta.

Killzone es uno de los títulos históricamente exclusivos de PlayStation. Una vez más sale al ruedo y esta vez con la difícil tarea de ser uno de los títulos insignia en el lanzamiento de la nueva generación de Sony. Está claro que los muchachos de Guerrilla Games se preocuparon por hacer que este fichín se vea como uno exclusivo de PS4 y digno sucesor de la serie. Tanto se preocuparon que se olvidaron un poco del guión, que no está mal, pero tampoco es una cosa de locos.

La historia de Killzone es algo que hay que seguir desde los primeros títulos, si uno no sabe quién es bueno y quién malo se pierde gran parte del abanico de sabores de la saga. Si uno le entra tarde, como es mi caso, todo tiende a ser un torbellino de datos de los cuales cuesta mucho salir airoso.

Interpretamos a Lucas Kellan. Lucas y su padre escapan de New Helghan para atravesar El Muro. En medio de la fuga, son interceptados por fuerzas Helghast, el padre de Lucas muere y él es rescatado por Sinclair, un Shadow Marshall que forma parte del grupo que hace frente a los Helghast. Lucas crece, se mete en la milicia y escala rangos a un acelerado paso hasta convertirse en un agente imprescindible. Treinta años después de Killzone 3, la cosa se pone ríspida entre ambos bandos y Lucas es capturado y ofrecido como intercambio por un agente enemigo al que llaman Echo. Lo que Lucas no sabe, es que Echo va a ser mucho mas que un simple intercambio en su vida.

El guión es sencillo, básico y con pocos vericuetos. Pero sobra derroche de virtuosismo visual con el que nos bombardea la retina. Paisajes tremendos, cielos soñados y ciudades deslumbrantes. Acostumbrado a jugar en PC con una bruta placa de video, no vi un gran salto a simple vista. Pero cuando me detuve a ver los detalles y a analizar todo lo que el motor maneja en tiempo real, tiene otro valor. Hay escenas cerca del final que desde el apartado gráfico son increíbles y hacen que Killzone pase de ser un título pasable a uno que vale la pena jugar. Porque es uno de los pocos disponibles de momento, porque es uno de los tres exclusivo para PS4 y el único que demuestra con claridad de qué es capaz la nueva cajita negra de Sony.

Pero nada estaría completo sin pegarse un par de corchazos con amigos a la distancia. Un terreno que Guerrilla Games sabe manejar muy bien. Como siempre, todo gira entorno a los Warzones y a lo largo de 10 intensos niveles que podemos recorrer con cualquiera de las tres clases disponibles, las cuales podemos personalizar con skills. Sumémosle una cantidad demencial de armas y lo que es peor (al menos en mi caso) lograr que en medio del caos que nuestro cerebro acostumbrado a la PC, trabe amistad con el DualShock. Lo que podría confundirse con olor a humita es un mal de otra generación, para un FPS dame teclado y mouse. Te despeino o muero y respawneo en el intento. [i]

LOS DATOS:
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- GUERRILLA GAMES
- FPS
- PS4

QUÉ ONDA:
La mejor demostración de poder de PS4 hasta la fecha.

LO BUENO:
Unos gráficos impecables. Una buena apertura visual para lo que se viene en PS4.

LO MALO:
No te rompe la cabeza, cumple. El guión no es la gran cosa.

Por
Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

75%





Call of Duty: Ghosts

El mal ataca y Estados Unidos nos salva a todos de nuevo

LOS DATOS:
- ACTIVISION
- INFINITY WARD
- FPS
- PC, PS3, PS4, X360, XONE

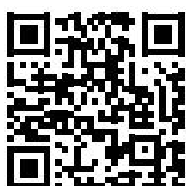
QUÉ ONDA:
Más del Llamado al Deber que conocemos, pero con sombrero nuevo.

LO BUENO:
Campaña entretenida con la misma buena acción de siempre. Mismo multiplayer con agregados.

LO MALO:
Gráficos añejos, problemas de IA.

Por Marcelo Dastoli NeKrOmAcHiNe

80%



LAS GRANDES POTENCIAS DEL MUNDO CAEN y América del Sur se une para crear la Federación para establecer su malvada Nueva Orden Mundial. En el proceso ataca a los Estados Unidos, matando millones de inocentes. La campaña comienza diez años después de estos sucesos, con la Federación dominando casi toda América y un grupo de "valientes" soldados estadounidenses forman la resistencia destinados a detenerlos.

Después de la cinematográfica introducción, tomamos el rol de Logan que, junto a su hermano Hesh y su fiel amigo canino Riley, recorren un camino de sudor y sangre para derrotar a los "malvados" latinos. La estructura lineal de la serie sigue intacta, algo que para muchos puede ser algo bueno y para otros no. Una vez más, somos llevados de la mano por la acción. Gráficamente es similar a Black Ops 2 y no se ven cambios notables excepto por algunos efectos de iluminación. Es evidente que la formula de acción cinematográfica sigue dándole frutos a Activision.

Poco cambió en todo sentido. Continúan viejos problemas de la saga, como una IA aliada incompetente, dejando doce soldados parados como estúpidos en medio de un tiroteo, resultando siempre en nosotros muertos o, para variar, algunos enemigos que nos matan a través de la pared. La campaña nos llevara por el espacio, una Norteamérica devastada por la guerra, las frías montañas de Los Andes, una estación petrolera y las oscuras profundidades del mar. El arsenal que tenemos a disposición es variado y a lo conocido, se le suma nuestro perro, el cual podemos controlar desde una cámara remota. Más allá de las similitudes, la campaña cumple en mantenernos entretenidos durante las 8 o 10 horas que dura.

Ahora en Forma de Fichas: El estilo del modo multijugador sigue siendo igual, con acción rápida y directa, basta entrar y elegir un tipo de juego y estaremos repartiendo balas contra todo el mundo. Los modos de juegos son 12: los clásico, como Duelos por equipos, buscar y destruir, baja confirmada, y algunos nuevos, como A Tope, donde tendremos un determinado límite de tiempo para matar un enemigo o morir. Nos va a tener corriendo como locos buscando una víctima para seguir vivos. 14 mapas completan el listado de características, con sectores destruibles que pueden ayudar en nuestra táctica contra el enemigo.

A medida que subimos de nivel conseguimos accesorios y habilidades. En cuanto a personalización, ahora se puede elegir entre un hombre y una mujer, un triunfo para la diversidad de género, pero en cuanto al juego, no cambia nada. Aparte, podemos elegir entre varias ropas, chalecos, cascos, camuflaje y algunas cosas más. Pero no dan ningún tipo de ventaja adicional, son solo estéticos.

E.T. se va a enojar: Hay un nuevo modo llamado Extinción en el que podremos jugar con tres amigotes y aguantar hordas de enemigos mientras cumplimos un objetivo, que en vez de zombies son alienígenas sedientos de sangre. A medida que los matamos iremos subiendo de nivel y destrabaremos diferentes actitudes que nos servirán para enfrentar nuevas amenazas. La campaña cumple y el multiplayer, como siempre, sigue siendo lo mejor del paquete, garantiza semanas de diversión. [i]

Knack

Aventura para chicos en frasco para grandes

ESE PEQUEÑÍN DE LATA Y PIEDRITAS, de cara regordeta y voz aflautada, creció. Apenas saltaba y daba pasos cortitos, le pegaban con un grisín y caía redondo. En su tortuoso camino se mandó unas cajas de reliquias locas y ahora no pasa por la puerta. Tiene voz grave, aspecto feroz y de un pisotón aplasta a los enemigos que se burlaban de él. "¡Tomá duende choto, para tu caldo de ají!", grito mientras corro como loco con mi Knack enorme y le caigo como bomba al goblin culosucio que se hacía el banana en una armadura gigante.

Knack fue siempre una gran incógnita en lo que a gustos se refiere. Podías amarlo u odiarlo, pero eso no detuvo a Mark Cerny, uno de los máximos responsables de Knack y la PS4. Se ve como un juego de plataformas, pero tridimensional, con un guión un poco bizarro. Un ejercito de duendes, goblins o como cuernos quieran bautizarlos, decide atacar a la raza humana. Nuestra única esperanza es un pequeño robot creado por un grupo de arqueólogos y científicos. Knack, con su voz aniñada y diminuta envergadura, parece un chiste. Un chiste que en su camino va encontrando reliquias que se incorporan a su estructura y lo hacen "crecer" hasta alcanzar un tamaño intimidante. Como si no fuera suficiente, descubre que tiene poderes que provienen de unos extraños cristales amarillos que le permiten convertirse en un gigantesco torbellino de reliquias que arrasa con todo a su paso o provocar una impensada onda expansiva. Y justo cuando creemos que ya lo vimos todo, Knack se combina en ocasiones con otros elementos, generando un fantástico derroche visual. En una ocasión absorbe madera y se convierte en un imparable gigante de troncos puntiagudos en llamas.

También existe un modo cooperativo, que nos permite entrar en acción para despuntar el vicio y asistir a nuestros vástagos en peligro o al borde de las lágrimas. Allí entra en juego un clon platinado de nuestro héroe, pero que a diferencia del protagonista, se alimenta de enemigos en lugar de reliquias y nunca llega al tamaño que puede alcanzar Knack. Este clon es una ayudita que solo se materializa in-game y termina siendo la atracción para los chicos porque mientras Knack siga en pie, puede revivir eternamente y les da una sensación de inmortalidad a prueba de lágrimas y berrinches. Knack es en general una aventura naif llena de duendecillos y personajes regordetes que recorre coloridos espacios abiertos, donde los niños no se asustan o sufren emociones violentas. Pero de a ratos entra en terrenos más oscuros o escenarios cargados en detalles, luces y brillos. Es ahí donde vemos el potencial de Knack y la PS4. Porque en el fondo, este fichín es una suerte de muestrario de ciberpiruetas para asombrar a los grandes, enmascarada en una aventura para niños. Los retoños juegan y los padres nos asombramos de todo lo que la consola es capaz de hacer y casi nos babeamos pensando en lo que vendrá y lo que compraremos ahora que el niño tiene su dichosa consola. Todo eso que vamos a poder jugar cuando se apague la luz, el niño vaya a dormir y nos libere el preciado control. Mientras tanto, Knack es así, lo amas o lo odias. [i]

LOS DATOS:
- CODEMASTERS
- CODEMASTERS
- SIMULACIÓN
- PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Un muestrario de poder convertido en juego para chicos.

LO BUENO:
Pese a la temática se ven las posibilidades gráficas de la nueva PS4.

LO MALO:
Humanos regordetes, villanos pedorros y un cooperativo un poco triste pero válido.

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

70%



Dead Rising 3

Amo el olor a zombie por la mañana

LOS DATOS:
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- MEDIA MOLECULE
- PLATAFORMAS, AVENTURA
- PSV

QUÉ ONDA:
Un matazombies de mundo abierto, frenético, delirante y divertido.

LO BUENO:
: El online y las funciones de Kinect, increíble cantidad de zombies en pantalla.

LO MALO:
No explota la Xbox One y presenta muchos problemas técnicos a nivel visual.

Por Nicolás Córdoba
Janeshi_ARG

60%



SUBÍ POR UNA ESCALERA CON MI ÚLTIMO ALIENTO para llegar al techo de una pequeña construcción, la escena ya tenía un final escrito. Dicen que los zombies solo emiten grotescos sonidos, créeme amigo mío, cuando los miras por última vez, claman tu nombre. Vacaciona en la ciudad "Los Perdidos" decían, vas a pasarlo bien decían...

Conozco los juegos de zombies desde que tengo uso de razón. Soy un Zombie-Adicto de cepa y esperaba este título Next-Gen porque Capcom logró con su saga Dead Rising llevar a los no-muertos a un nivel más divertido.

Es una pena que Dead Rising 3 no haya evolucionado casi nada. Como uno de los embajadores de la "Próxima Generación" defrauda un poco, pero también hay que ser justos, ya que nos permite despedazar criaturas de manera más insólitas todavía. Dead Rising no se critica desde lo argumental, se disfruta como un juego loco y enfermo, porque es solo eso.

Todo transcurre en la ciudad Los Perdidos, donde entramos en pleno apocalipsis zombie sin mucha más información que nuestro protagonista, Nick, un tipo humilde que se gana la vida arreglando autos.

La novedad es que nos encontramos con un mundo abierto, estallado de zombies que cuentan con una IA paupérrima, pero son tantos que da gusto subirse en un vehículo para atropellarlos, bajarse y darles masa al estilo Día del Garrote.

Ofrece una historia principal y varias misiones secundarias. El juego es fácil, así que recomendamos a los fanáticos saltar directo al modo pesadilla para sentirse a gusto. Al comenzar podemos elegir si queremos centrarnos en todas las misiones o recorrer solo la historia principal. El mapa es enorme en comparación a los anteriores y nos permite ingresar en una gran cantidad de edificios y construcciones.

El apartado visual está muy bien cuidado incluyendo las cinemáticas, pero se lamenta que tenga una gran caída de frames y popping, algo muy criticable, ya que estamos hablando de un fichín Next-Gen que no llega a los 30FPS continuos cayendo incluso a 20 o menos.

Vale destacar el modo online, que nos permite disfrutarlo con un amigo de principio a fin, haciendo la acción aún más extrema y acertaron con el uso del Kinect, que nos permite atraer a los no-muertos o darle órdenes a los NPC, aunque no funciona del todo bien, es una buena innovación.

La banda de sonido y todo el apartado auditivo es de muchísimo valor, una lástima que no hayan puesto el mismo empeño en lo visual.

Dead Rising 3 no es el sueño de todo gamer, pero nos vuelve a traer horas y horas de acción desmedida anti-zombie con miles de armas para crear y desafíos in-game que nos recuerdan al kill-frenzy de los primeros GTA. No es la mejor propuesta visual de la nueva generación, pero con mas de 1000 zombies en pantalla y miles de horas para las misiones secundarias no caben dudas que la diversión está garantizada. [i]

Tearaway

Para este fichín van a necesitar tijera, regla y mucha goma de pegar

ACÁ LO TIENEN, ESTE ES, el fichín que define un sistema. Desde el primer día sabíamos que la VITA era una consola diferente, majestuosa, pero más de 365 días pasaron y no había un juego a la vista que se pudiera marcar como "el" juego de la plataforma. Grandes experiencias en forma de ports de PS2 y PS3, sí. Pero ningún juego que pintara la consola de pies a cabeza. Ahora tenemos Tearaway. Nunca un juego fue tan perfecto para una plataforma, y de paso, es de lo mejor del año.

Un día como cualquier otro, una extraña criatura aparece en el Sol, un rostro bastante feo. Un momento, ¡es mi horrible cara! ¡En el Sol! A esto me han reducido: General de mil batallas, vengador imparable, y hoy, extraño Ser en el Sol que aparece sobre la cara de todos los habitantes del mundo de papel y los aterra con su inesperada presencia. Un poco humillante. Me sentiría ultrajado, si no fuera porque todo es tan bonito. Nadie entiende este suceso, excepto Iota, el protagonista, que no es más que un mensaje para nosotros. Un mensaje con patas y brazos que se embarca en una fascinante aventura.

Una aventura que lo lleva por varios lugares diferentes. Muy diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver. Es fácil decir que el mundo está hecho de papel, pero esto no toma un verdadero significado hasta que corres con la pantalla táctil de la Vita un papel cromado que está cubriendo una plataforma o, mediante el panel trasero, tu propio dedo atraviesa el reino virtual para romper el piso y correr una plataforma. Tearaway está repleto de viejos trucos reinventados de un modo que nunca se vieron y funciona de maravilla.

Todo esto sumado a un nivel de personalización muy similar al que implementaron en LittleBigPlanet, tal vez con menos profundidad, pero mucho más divertido por cómo lo integran a la historia y a la aventura en cuestión. Todo en Tearaway demuestra una dedicación y un amor al producto final, que es imposible no enamorarse de lo que se está jugando y ese es el verdadero logro de Media Molecule. Una vez más, demostrar el cariño que tienen por las cosas que crean.

Y los desbloqueables, ¡los desbloqueables! Nada de modelos virtuales que podés girar y ver en la pantalla, en Tearaway desbloqueas papercrafts reales de personajes y objetos del juego, para imprimir con sus instrucciones y distintos colores y hacerlos vos mismo. O sea, ¡dale! No se nos viene a la memoria otro juego que te motive en desbloquear todo su contenido con la promesa de darte recompensas reales que podes tocar con las manos, mucho menos hacer. ¡Un origasmo!

Tearaway en su estructura, es una aventura clásica, pero diseñada con muchísimo ingenio y corazón. Un ingenio motivado por una gran plataforma, llena de posibilidades. Y las mentes de Media Molecule aprovecharon absolutamente todas, desde la cámara, a la pantalla táctil y el panel trasero, creando uno de los mundos más ricos de 2013 y el mejor juego disponible para la portátil de Sony hasta la fecha. [i]

LOS DATOS:

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- MEDIA MOLECULE
- PLATAFORMAS, AVENTURA
- PSV

QUÉ ONDA:
Una gran aventura en un mundo único.

LO BUENO:
Los gráficos, la detallada creación del mundo, las mil maneras de interactuar con él, la personalización

LO MALO:
Algunos detalles de la interfaz necesitan trabajo.

Por Tomás García
@Zripwud

92%





Gran Turismo 6

En el asfalto se ven los pingos

LOS DATOS:
- SCE JAPAN
- POLYPHONY DIGITAL
- CARRERAS
- PS3

QUÉ ONDA:
Un simulador de carreras y arcade clásico, es un Gran Turismo.

LO BUENO:
El online, tiene una buena cantidad de autos y circuitos.

LO MALO:
Un 1080p rasposo, los autos no se rompen, acabado visual criticable.

Por Nicolás Córdoba
Janeshi_ARG

65%



¡VAMOS CARAJO! ¡PASE LA OCTAVA PRUEBA DEL EXAMEN INTERNACIONAL A!, gritaba emocionado por la noche mientras guardaba en la gris Memory Card de mi PSX los avances del más alto logro, la licencia Clase A Internacional. Más de una década después, es hora de recibir Gran Turismo 6, que llega para correr la última vuelta, aunque rezagado, no está muerto quien pelea.

Llegué a casa y me serví hasta el tope un vaso con mi bebida carbonatada favorita para disfrutar de una presentación épica de Gran Turismo 6, pero de golpe, se nubla el cielo y me veo obligado a pasar un minitutorial un poco pesado, con indicaciones innecesarias para quien sea un conocido de la serie y nos obliga a dar pequeño recorrido en pista, elegir nuestro nombre y recién al final podremos acceder al menú principal.

Se muestra ordenado, sencillo y de fácil acceso. La mayoría de las opciones que acostumbramos están disponibles en el garage, lugar donde podremos elegir y modificar nuestros autos, cambiar neumáticos, suspensión, caja potencia, etc.

Lo que llegara a futuro...

El modo B-Spect está en camino y nos va a permitir crear nuestros corredores y nuestro equipo para dirigirlo sin tomar control del auto. El editor de circuitos y la función GPS llegarán más adelante junto a la posibilidad de jugar en 3D y opciones de comunidad para el modo online, donde podremos crear nuestros propios clubs automovilísticos o unirnos a los de los demás.

Igual que todo GT, ganaremos estrellas y dinero que nos servirán para conseguir licencias, nuevos autos y partes, todo lo necesario para sumar experiencia y entrar en nuevos eventos.

Una curva de aprendizaje correcta aunque estamos obligados a pasar por los desafíos desde Novato a Nacional A y obtener las licencias para ganar acceso al modo online, lo que es pésimo.

El modo arcade sigue en carrera, con desafíos de drifting, contrareloj a superar tanto en circuitos urbanos como en tierra y nieve, simplificando los modos a principiante, intermedio y profesional.

En el online se terminan las niñerías, salas con restricciones en potencia de los autos, tipos de escudería, modificaciones y sino podemos crear nuestra propia sala y poner las reglas a nuestro antojo. Bandera verde para el lag, imperceptible. La mayoría de estas salas obligan a deshabilitar las ayudas de conducción, así que si esperabas pistear como un campeón, pensalo dos veces.

Se ha tenido en cuenta la masa del vehículo, el comportamiento de neumáticos en el asfalto, agarre y el desgaste, los usuarios que poseen algún volante con force-feedback sacaran el máximo provecho ya que la función del joystick DualShock 3 no suma, sino resta. menos diez.

GT6 no es la piedra filosofal de simulación en carreras, pero posiblemente sea uno de los mejores juegos de conducción disponibles. Yamauchi cierra una etapa, nos deja un juego con un nivel de gráficos sobrio y excelentes efectos climáticos pero que sigue dejando el sabor amargo en los choques. Los fans van a poder rencontrarse con Gran Turismo, un juego que sin dudas, fue hecho para disfrutar con amigos. [i]



WRC FIA world rally championship 4

Encontrando el camino

UN SUEÑO CUMPLIDO. La Pampa -Santa Rosa. Mina Clavero- Amboy. Agua de Oro -El Condor. 17,31 kilómetros de pura gravilla argentina. ¿Qué más podemos pedir?



Pedir. Pedir siempre se puede. Y ahí estarán los insaciables que reclaman por los 390,33 kilómetros faltantes del Philips LED Rally Argentina 2013. Con sus pintorescos paisajes y un público temerario que desafíe a los organizadores. Quizá llegue el día. Ojalá nos mantengamos activos como para poder meterle cambio. Por ahora, miremos la parte llena del tanque.

Alcanzar la gloria en el Campeonato Mundial de Rally no es para cualquiera. Por eso, cuando me puse al volante del Ford Fiesta R2 –único auto permitido en la categoría Junior WRC– sabía que debía esforzarme al máximo. Con la ayuda inestimable de mi copiloto Marcos, nos convertimos en una dupla imbatible. A pesar de su natural inconsciencia –me cantaba las curvas de manera tal que siempre las tomaba más rápido y debía corregir a último momento–, pudimos coronarnos campeones en una pieza.

Tal fue el éxito que directamente saltamos a la categoría WRC 2 –obviando la WRC 3 que es para peleles–. Nuestros horizontes se ensancharon. Más países para visitar y autos para elegir. La competencia se volvió feroz. Los trazados, realmente intrincados, no daban lugar a errores. Con Sol, lluvia y nieve, de día y de noche, Marcos seguía riéndose de mí. Por mucho que me enojara con sus indicaciones, siempre se las arreglaba para sacarme una mirada, una sonrisa codiciosa de desafíos. Agradecí cada gota de sudor frío que me generaba la adrenalina de saber que quizá la próxima curva fuera la última.

Si comparamos WRC 4 con su predecesor, WRC 3, hay un abismo de distancia, para mejor. En cambio, ante DiRT3 (Codemasters, 2011), obtiene ventajas en la licencia oficial de la FIA, en centrarse en las competiciones de rally y en presentar trazados más angostos y complicados. Pero queda relegado en el resto de los rubros –física, gráficos, sonido y control–. Así y todo, estamos frente a un excelente contendiente. Si Milestone Studios sigue por camino firme –y viendo el vuelco hacia lo arcade que va tomando Codemasters–, en los próximos años estaremos ante el referente indiscutido en juegos de rally.

Y llegamos nomás, como no podía ser de otro modo. La máxima categoría del rally mundial estaba ante nosotros. Nos esperaban 13 destinos en América, Europa y Oceanía. Sin embargo, lo que más nos emocionaba –porque Marcos también tiene corazón, aunque no lo parezca– era correr en nuestros valles y montañas. Por nuestras rutas argentinas. Así que esperamos ansiosamente el día Internacional de los Trabajadores. Esa jornada laburamos más que nunca –con el recuerdo siempre presente de los mártires de Chicago–. Y todo salió bien. Como tenía que ser. Hasta Marcos estuvo más prudente que de costumbre. Su madre, preocupada, nos miraba desde el palco. A la vieja no se le puede negar nada. Después, qué importa el después. A esta altura, el sueño estaba... [i]

LOS DATOS:
- BIGBEN INTERACTIVE
- MILESTONE STUDIO
- CARRERAS
- PC, PS3, X360, PSV

QUÉ ONDA:
Una nueva entrega del juego de rally más completo en la actualidad con toda la temporada 2013.

LO BUENO:
Licencia oficial FIA con pilotos, marcas y competencias. Incluye el rally de Argentina. El modo historia. La dificultad de sus trazados.

LO MALO:
El manejo, la física y los gráficos todavía no están a la altura del mejor del rubro.

Por Fernando "Shinjikum" Coun
@ferCoun

75%





Crimson Dragon

En las alas del recuerdo

LOS DATOS:
- MICROSOFT STUDIOS
- GROUNDING INC.
- SHOOTER SOBRE RIELES
- XONE

QUÉ ONDA:
Una secuela espiritual de Panzer Dragoon.

LO BUENO:
La variedad de ataques y la posibilidad de criar a los dragones.

LO MALO:
Los controles no responden bien, la historia y el modo Vuelo Libre. ¿Mencionamos el uso de Kinect?

Por Gastón Morales
@Gaston1687

55%



CUANDO MICROSOFT ANUNCIÓ POR EL 2011 que estaría desarrollando un juego junto a Yukio Futatsugi, las redes se saturaron de sobreexcitación. No fue una sorpresa tampoco, ya que Futatsugi es quizás el creador de una de las sagas mas queridas de la Xbox original. Para los recién llegados o quienes no tuvieron una Xbox por aquel entonces, estamos hablando de Panzer Dragoon, juego que si sale mencionado en cualquier charla sólo recibirá aplausos y buenos recuerdos.

En los planes originales el juego iba a ser parte de un bache de títulos que hacían uso completo de Kinect, con el único objetivo de aumentar la popularidad del periférico. El por aquel entonces novedoso accesorio de Microsoft prometía dejarnos comandar a nuestro dragón a través de gestos, desde volcadas o ataques, hasta la navegación de los menús. Sin embargo Crimson Dragon nunca llegó a ver la luz del día, por lo menos en Xbox 360. Tras un sorpresivo retraso dos días antes de su lanzamiento, desapareció de los radares hasta la E3 2013, donde fue anunciado como un título de lanzamiento para la nueva Xbox One.

Crimson Dragon cuenta la historia de un jinete de dragones del planeta Draco que... para qué mentirles, apenas cuenta una historia y en ocasiones pareciera olvidarse que tiene una, dejándola casi vacía hasta llegar al inesperado y trillado, por trillado mismo, final.

Este estilo de embrollo se repite al agarrar el control del juego. Si bien esta versión de Xbox One dejó de lado los comandos de Kinect, su manejo sigue siendo torpe. Los movimientos muchas veces tardan en ser registrados y cuando lo hace, suele ser demasiado tarde. Para peor de males, la mecánica de "On-Rail Shooter" no le sienta muy bien, cortesía de un diseño de niveles confuso, donde medir las distancias o las posibilidades de movimiento son casi imposibles.

De todas formas, el juego tiene un encanto particular y ofrece una agradable cantidad de dragones para seleccionar, cada uno con un elemento que lo diferencia del prójimo. Y no solo podemos entrenarlos, sino también enseñarles nuevos ataques y evolucionarlos (o cambiarles su elemento). Esto nos mantiene enganchados un buen tiempo, invitándonos a sufrir de nuevo las misiones del juego.

Cada misión tiene un puntaje y medallas. Las cuales nos ayudan a ganar Gemas, para usarlas en las compras de Kits con mejoras, al mejor estilo Mass Effect 3. También podemos comprar Gemas con plata, pero en ningún momento nos fuerzan a hacerlo. También podemos "rentar" jinetes para que nos acompañen en las misiones, en una especie de modo cooperativo, invitando a compartir el suplicio a otros jugadores de Crimson Dragon.

"Lamentablemente" el juego ofrece muy poco: no sólo tiene gráficos anticuados, sino que sufre de incoherencias tanto en la trama como en los controles, esto último aún mas evidente en las secciones de Vuelo Libre. Crimson Dragon logra brillar en sus niveles mas simples, donde la música se mezcla con los paisajes y los ataques derriban a los enemigos sin entorpecer la acción. "Lamentablemente", momentos como estos son pocos. [i]

Horizontes Oscuros

La nueva generación, el Survival Horror, terror indie y otras yerbas

EN LA ERA DE LA PS2 Y GAMECUBE hablar de fichines de terror era sinónimo de Survival Horror; los mejores Silent Hill, Eternal Darkness, remakes de Resident Evil, Rule of Rose y Fatal Frame, fueron frutos de esa generación que perfeccionó las innovaciones de la anterior. Todas joyitas que contribuyeron a la que es, para muchos, "la edad de oro" del Survival Horror.









Sin embargo, cuando se dio el paso hacia la nueva generación, se nos dio vuelta la torta. Las consolas dejaron de ser la plataforma principal del género (aunque hay que reconocer que ciertos exclusivos de terror han sido maravillosos) y le dejaron gran parte de su legado a la PC, plataforma preferida de los desarrolladores indie. Este suceso llegó de la mano de la descomposición del imperio nipón en la industria, y con ella, la desaparición de la clásica experiencia Survival Horror. Como respuesta, Occidente se alzó en todos los aspectos, inclusive en el género de terror. Fueron ellos quienes nos trajeron la gran mayoría de las experiencias de terror; Amnesia, Penumbra, Lone Survivor, The Cat Lady, Outlast, por citar a algunos, títulos que han sabido cautivarnos a su manera y han dejado a los hambrientos fanáticos con buen sabor de boca.

Pero no todo lo que llegó a consolas fue malo y no podemos olvidarnos de las nuevas sagas que esta Séptima Generación nos deja. Juegos como Dead Space, F.E.A.R, Condemned y Dead Rising se las ingeniaron para apiñarse una interesante cantidad de fanáticos, que esperan que la etapa que acaba de comenzar traiga nuevas entregas de estas franquicias.

La séptima generación llegó a su fin, y en términos de horror, dejó una huella en el corazón de varios gamers. Aún así, tenemos algo que reprocharle: abrió la puerta a nuevas tendencias que sepultaron todo lo glorioso que la generación anterior sembró. El clásico Survival Horror estuvo ausente. Lo extrañamos más que nunca y nos tuvimos que conformar con experiencias similares que, a cuentagotas, llenaron como pudieron ese vacío que dejó la falta de juegos del calibre de Silent Hill 2. Existieron desarrolladores interesados en trasmitir buen terror, ya sea a través de una buena historia, o sustos más viscerales, como los citados Amnesia y Outlast, pero la amargura de saber que el Survival Horror agoniza no nos la quita nadie. ¿Queda alguna esperanza?

Seamos positivos. La octava generación acaba de empezar y parece darnos el visto bueno. Al menos en lo que respecta a PS4. Consecuencia del apoyo de Sony a los desarrolladores indies, varios títulos confirmados para PC también llegarán a dicha plataforma. Outlast y los futuros Daylight y Soma (lo nuevo de Frictional Games) se perfilan como los más prometedores. Y podemos adivinar el pensamiento de varios lectores al citar al próximo juego de Shinji Mikami. The Evil Within, como último bastión del Survival Horror. Sus trailers e imágenes despliegan semejante calidad, que no sería exagerado pensar que es el título indicado para revivir de una vez por todas al género. Ahora sólo queda esperar. i

Por Florencia Orsetti
www.shdownloads.com.ar
@lunatika_shd



Comic-Con Argentina

Cómics, cine, cosplay y fichines en el infierno veraniego

Por Pablo Planovsky
@pabloplanovksy

CUANDO EMPIEZO A CAMINAR POR AVENIDA DORREGO, el servicio meteorológico denuncia unos nefastos 36 grados. Nueve cuadras me separan de Comic-Con Argentina y se me ocurre que intentar cruzarlas a pie en lo que sería una gesta heroica, como cuando Peter O'Toole cruzó el Nefud en Lawrence de Arabia.

Del viernes 13 al domingo 15, tuvo lugar en Argentina, la edición local de Comic-Con, el evento que reúne lo mejor del mundo de los cómics, el cine y los videojuegos. Por alguna razón –quizás a modo de homenaje al actor que ese mismo día falleció– decido caminar. A las dos cuadras empiezo a ver el primero signo que me indicaba que el camino era el correcto: una persona, acompañada por otras, con una remera negra y un símbolo –de orgullo, de identificación– en el pecho que es un escudo con una estrella y los colores rojo, azul y blanco. Es uno de los nuestros.

Sigo en el camino. Esta vez, veo venir a otro joven. Tiene una remera igual salvo por un detalle: el escudo ahora es reemplazado por una linterna verde. En la esquina hay otro, pero con una remera azul y una gran S (pero la S de Christopher Reeve, no la de Henry Cavill). Más adelante, el murciélago sobre el fondo amarillo de Tim Burton. Los signos se hacen cada vez más frecuentes y vuelvo a ver otra linterna verde. Cuando (¡al fin!) llego a Comic-Con, estoy sediento como Clint Eastwood en el desierto en El bueno, el malo y el feo. El Predio Dorrego, donde se realiza la convención, tiene capacidad para 10 mil personas, pero prefiero no imaginar cuánta gente hay ahí. La fila para comprar la entrada es de una cuadra. Aunque el predio no está totalmente cerrado, el calor adentro es similar al del hotel de Barton Fink, esto es, el infierno mismo.

Ya adentro, veo los stands y a las agentes de prensa de las distribuidoras de cine de las majors locales. El esfuerzo de producción varía: hay un espartano y body painting para promocionar la secuela de 300, pero apenas un trailer en un stand exclusivo para la remake de RoboCop. Una agente de prensa de la empresa que compró Marvel Entertainment y Star Wars, aseguró a este cronista que para el año que viene, de repetirse el evento, preparán algunas sorpresas con un poco más de tiempo.

Noto que uno de los problemas de la edición local de Comic-Con (que a decir verdad, no está asociada con la meca de San Diego más que con la denominación genérica para ese tipo de eventos) es el espacio: así, era normal encontrarse en el medio de un atasco humano en los pasillos, entre los stands, para después salir a un espacio muy abierto adornado con algunos afiches. Salvo los tumultos, el público de estos eventos suele ser bastante tranquilo: sería una película de Spike Lee si además del calor la gente estuviera nerviosa.

Uno de los principales atractivos son los cosplayers que abundan por el lugar: está Heisenberg, como calcado del afiche de la tercera temporada, Bane (de El Caballero de la Noche Asciende), Poison Ivy, Harley Quinn (de Batman: The Animated Series) y por supuesto... ¡Batman! Veo entre la muchedumbre a la famosa cosplayer Lilia Lemoine pero, esta vez, de civil. Incluso está el defectuoso Mark XLII de Iron Man 3. Todos en sus disfraces, como ignorando el calor que ponía a prueba incluso a los más devotos de alguna película, serie, animé o videojuego. Prueba de esto

era un Big Daddy: un cosplayer en una escafandra, con taladro y todo, que tuvo que ser refrescado en el patio de la convención con una manguera y mucha agua.

Recuerdo otras ediciones locales de este tipo de eventos: Fancomix, Animate y hasta Fantabaires. No sólo nucleaban a esa cultura marginal que poco a poco empezaba a tomar más protagonismo (basta con preguntarle a Kevin Feige o Chuck Lorre qué tan marginales son los millones que ganan con sus productos) sino que también permitían al coleccionista, fanático, cinéfilo, etc., conseguir sus objetos de culto. En esta edición se trataba más de comics que de figuras de acción (recuerdo en los noventa los stands con los McFarlane Toys o los dioramas con los muñequitos de Star Wars). Quizás por eso algunos de los invitados principales tenían que ver más con el arte gráfico que con el audiovisual. Prueba era Ciruelo, quien firmaba autógrafos y mostraba sus creaciones más espectaculares. Que unos días antes se estrenara en Argentina la secuela de The Hobbit, con la imponente voz de Benedict Cumberbatch como Smaug, ayudaba a congregar el interés en torno a esa exposición (además, que, claro, el mismo evento parecía calefaccionado por el aliento de algún dragón). La cultura de los videojuegos estuvo presente con el recital de Power Up! Band y, por supuesto, también con el stand Irrompibles, para delicia de los gamers que querían completar su colección con números pasados.





Ese mismo día tenía lugar la presentación de la invitada más promocionada: Emily Kinney, Beth en la serie de AMC, The Walking Dead. El programa indicaba que después de la presentación, tenía lugar el Meet & Greet y luego era el tiempo de las fotos. No hubo panel ni conferencia de prensa: de hecho, una de las condiciones impuestas por AMC es que Beth no podía hablar sobre The Walking Dead. ¿Cómo evitar la ira de todas las personas que había pagado por la entrada VIP y soportado la temperatura de esa tarde? Emily estuvo acompañada en el escenario por el periodista Sebastián Tabany, quien además ofició como traductor. Cantó (también aprovechó para promocionar su disco solista), habló sus referencias como actriz y su fanatismo (sus compañeros de la serie, obvio, y las películas de Harry Potter, respectivamente) y reconoció que este era su primer Comic-Con.



Afuera de la carpa en donde Emily firmaba autógrafos, había un centenar de personas que esperaban su turno. Incluso había otros que esperaban en una fila para cuando empezara la sesión de fotos: en ese momento todavía faltaban... ¡dos horas! Esa fila resume un poco el espíritu del fanático que busca el autógrafo y la firma del ídolo de turno, pero que también aprovecha la oportunidad para charlar y conocer a otro que comparte la obsesión. [i]







Argentilandia

Ahora que está de moda lo 'Nac & Pop' no podía faltar un juego de mesa que nos pinte de cuerpo entero

Pablo Huerta | *Nada que perder | Radio iRed | Miércoles 22 hs.*

DEJANDO ATRÁS A JUEGOS DE MESA TRADICIONALES como El Estanciero, el T.E.G. o el Carrera de Mente (versiones argentas de clásicos yanquis), actualmente el mercado nacional de tableros y dados evoluciona en cantidad y calidad de productos gracias a jóvenes emprendedores que desean hacer de su hobby un negocio o de una buena idea una experiencia real a disposición del público masivo.

Este es el caso de Marcelo Martínez, que se animó a editar Argentilandia, un juego como la patria misma, donde el que acumula más poder (en forma de puntos de victoria) es el que gana la partida. Para conseguirlo, cada jugador sumará recursos a través de la agricultura, la ganadería y la industria, sin dejar de lado, por supuesto, la tan autóctona especulación y corrupción.

Vacas, ovejas, peces, madera, petróleo, metales, soja, uvas y tabaco es lo que se distribuye con lógica productiva a través de las 24 provincias y las Islas Malvinas que conforman el territorio nacional. Cada jugador podrá controlar recursos provinciales (por ejemplo, uvas en Mendoza y petróleo en Santa Cruz) y luego montar industrias que fortalecerán sus inversiones. El mapa se divide en regiones con una, dos o tres provincias y un número correspondiente entre dos y doce.

Las rondas tienen una dinámica similar al Colonos de Catán, donde cada jugador arroja dos dados que determinan cuál región fue favorecida por el azar y quiénes son los afortunados terratenientes que cobrarán en recursos por las mismas (acá no se usan billetes; amantes de El juego de la vida abstenerse).

Los recursos se pueden trocar con países limítrofes, en puertos y con los demás jugadores, y sirven para pagar nuevos bienes y conseguir 'favores'. Porque esto es Argentina y no Suecia, así que también hay sindicalistas, funcionarios corruptos y agentes de Bolsa que sirven para limitar a los rivales; es decir, joderlos. Todo con el fin último y máximo de conseguir el preciado monopolio. ¡Qué linda que es la vida empresarial!

Motivados por lo entretenida que resultó la partida, quisimos conocer al Sr. Martínez, creador del juego, quien nos brindó una picante entrevista.

[i]: *Veo que el juego tiene cierta similitud con Colonos de Catán, ¿te inspiraste en el mismo para hacerlo?*

Marcelo Martínez: Aunque suene extraño, la inspiración provino de los juegos de simulación en PC de los años 90; en especial, el Industry Giant de Jowood. La idea del movimiento de materias primas hacia las fábricas y su posterior transformación a productos derivó en mis recursos y sus fábricas. Claro que para eso necesitaba un escenario y decidí que sería la Argentina y los países limítrofes, que en ese momento eran parte del juego, ya que compraban los productos que se hacían aquí. Pero el juego era interminable y el costo de fabricación imposible Así fue que decidí que el motor del Catán sintetizaba jugabilidad y costos de fabricación.

¿Cómo fue el proceso para hacer tu idea realidad? ¿Cuánto tiempo te llevó?

El proceso duró siete años hasta que llegó el primer prototipo con forma real de juego para hacer las primeras partidas de prueba. Aclaremos que no me pasé siete años pensando y tirando dados. Trabajo de otra cosa y dediqué el tiempo que pude.





¿Formaste un equipo de trabajo? ¿Buscaste el apoyo de alguna empresa?

Fue un trabajo solitario, sin ningún tipo de equipo, ya que no podía pagarle a nadie por algo que sólo era un sueño para mí. Es muy difícil que los amigos o la familia se enganchen con la idea de fabricar un juego si no son jugadores de algo. De hecho, sentí en algún momento que me miraban como si me hubiera vuelto loco. Imaginen que el juego no existe y yo les digo: "Estoy haciendo un juego de mesa, que se llama Argentilandia, y bla, bla, bla". Suena raro...

Por el lado de las empresas busqué apoyo y en algunos casos se interesaron y me ofrecieron migajas, y en otros directamente se me cagaron de risa en la cara.



Dada tu experiencia, ¿cualquiera con buena voluntad puede hacer un juego? ¿Es rentable? ¿Qué le recomendarías?

El caso testigo de alguien que produce un juego con buena voluntad soy yo, y le sirve a la gente que hoy quiere hacer algo y no se anima. La realidad es que es un aprendizaje duro y largo, pero que vale la pena.

Mi recomendación para el que arranca es asegurarse la cadena de comercialización antes de imprimir. El monopolio del juguete no le da lugar a los nuevos juegos de mesa. No importa si el juego es bueno, malo o regular, el juguetero sólo quiere saber cuánto le va a dejar. El que haga un juego solitario tiene que saber que va a recuperar lo que pone con el tiempo, pero que no se va a salvar de por vida, salvo que haga una g-e-n-i-a-l-i-d-a-d.

¿Cómo ves a la industria local de los juegos de mesa? ¿Qué le hace falta?

Dividamos esto en dos mundos. En el mundo número uno están los fabricantes de juegos en general, que además fabrican esas cosas llamadas juegos de mesa y nos venden lo mismo desde la época de los militares (no hace falta nombrar a nadie, ya se sabe de quiénes hablo). Dentro de este mundo, la segunda pata es el juguetero, al que sólo le interesa vender, lo cual veo bien, y no tiene ni idea de los contenidos de los juegos. Esta gente, con esta fórmula, puede vivir así otros treinta años, entonces, ¿para qué cambiar?

En el segundo mundo, que en realidad es el tercer mundo, viven tribus de fabricantes independientes, diseñadores, ilustradores y gamers, que tarde o temprano se convertirán en una potencia que le dirá al primer mundo: "China ataca Kamchatka; lo lamento, te llegó la hora".

Optimista y emprendedor, Marcelo ya tiene otra idea terminada que presentó en el último Encuentro Nacional de Juegos de Mesa (ENJM), a la que sólo le falta diseño e ilustración. Con otras dos más en etapa de bocetos, desde [i] nos queda desearle lo mejor. De su éxito se nutrirá esta otra creciente industria gamer. [i]

*Pueden comprar **Argentilandia** en Mercado Libre o contactar a Marcelo por en facebook.com/argentilandia.*



VGX 2013

Hablemos del Elefante en la habitación

LOS VGA SE HAN VUELTO EN MI VIDA UN CLÁSICO DE FIN DE AÑO. Cada diciembre por los últimos tres años me he sentado frente a mi PC a ver, junto a mi novia, lo que es quizás lo mas cercano a los Oscars dentro de la industria de los videojuegos. Pero este año fue diferente. No me preparé como en pasados años y no me junté con mi novia para verlo. Había algo en el aire, un susurro de lo que podría pasar. Eso o simplemente me había olvidado por completo de los VGA, digo VGX, porque ahora son más extremos.

Para el que recién llega a esto o no consume mucho de prensa internacional, los VGA son una suerte de E3 veraniega con Oscars (o Martín Fierros), ideados por Geoff Keighley y puestos en circulación mediante Viacom. Los mismos han luchado por ganar un lugar en la industria desde su inicio hace casi 10 años y si bien han logrado cierto prestigio, no pudieron meterse de lleno entre las comunidades más influyentes.

Lo cierto es que los VGA siempre sirvieron más como una plataforma para anunciar nuevos juegos y no como un lugar donde premiar a la industria. Los premios se dividen entre aquellos elegidos por la gente y otros por un panel de "Racer X" ya que nadie sabe quienes son. Esto ha llevado a que quizás la parte mas importante de todas, es decir la premiación, carezca de sentido. No es sorpresa entonces que hoy día, con varias semanas tras los VGX, nos importe mas el GOTY de IGN que el anterior.

Y el problema radica en el evento mismo, en la parafernalia que se le intenta agregar a lo que tendría que ser algo mas sencillo. En la necesidad de transformar una premiación en una gala de avances, que pocas veces logran satisfacer a la audiencia. Lo que nos quedan son anuncios insulsos, muchas veces filtrados días antes y unos premios de dudosa procedencia, ya que no tienen respaldo alguno.

Entre la falta de seriedad a la hora de entregar los premios y la fijación en las "Avant/ World Premieres" se pierde el espíritu del evento y en retorno nos queda un ser vacío, carente de encanto y que seguramente destrocemos en una charla de bar al día siguiente.

Entonces, ¿qué nos queda a los espectadores? Lo que nos queda es un evento que carece de corazón, y que, cortesía de Joel McHale, este año logró enfadar a gran parte de la industria. Industria a la que justamente el evento busca "premiar". Lo que tendría que haber sido una fiesta terminó en un papelón, con McHale a la delantera, escupiendo chistes tan arcaicos como ofensivos y que dicho sea de paso, arruinó las pocas oportunidades de ofrecer algo diferente, como lo fueron las entrevistas a grandes de la industria como Tim Schafer y Vince Zampella, por nombrar un par.

Si vamos al grano, al corazón del asunto, lo que deberíamos hacer es preguntarnos más que nada, ¿sirven los VGX? ¿O sería mejor crear una E3 de Verano y una premiación por separado? Creo yo, que al final del día la respuesta se da casi sola. Eso sí, siempre y cuando alguien quiera discutir seriamente sobre los VGA en lugar de mirar para otro lado. [i]

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2

msi





GTX 780TI GAMING 3G



GTX 760 GAMING



JUST GAME!

G.A.M.E. *Spirit*



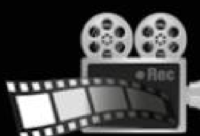
GAMING APP
EASY TUNE, EASY PLAY



ADVANCED THERMAL DESIGN
COOLER & QUIETER



MILITARY CLASS 4
TOP QUALITY & STABILITY



EXPERIENCE - PREDATOR
SHARE FOR FUN

Donde Comprar:

electronicthings | newton station | EXXIT office solutions | G&A INFORMATICA Hardware and Cooling | FULL HARD 03

http://latam.msi.com
https://www.facebook.com/MSIlatinoamerica

La nueva generación comparte los juguetes

¿Por qué los enemigos feroces usan los mismos cachivaches?

Ing. Pablo Salaberri
@salaberrip

LA NUEVA GENERACIÓN DE XBOX Y PLAYSTATION FINALMENTE SALIÓ AL MERCADO y todos los fanáticos hicieron cola para comprar dichas consolas (de hecho, en algunos lugares se agotaron después del primer fin de semana de ventas). Ahora, con la carne en el asador surge la primera pregunta: ¿Por qué usan el mismo hardware?

Para responder esta pregunta primero tenemos que comentar sobre la generación previa. La Xbox 360 y la PlayStation 3 encarnaban, en sus entrañas, dos formas distintas de hardware. Sony, por su parte, hizo gala de su procesador Cell (desarrollado en conjunto por la misma Sony, Toshiba e IBM) en donde tenía un procesador RISC de uso general y siete procesadores de punto flotante despiadadamente eficientes. Claro que este procesador tan complejo también se convirtió en su némesis al provocar que la consola se demorara 12 meses extra en salir a la calle. En cambio, Microsoft optó por un diseño más conservador de tres procesadores RISC de IBM (Xenon) lo cual le dio un rápido volumen de ventas a causa de un procesador más fácil de producir.

La clave de la pregunta continúa de la mano del software de desarrollo necesario para programar en la X360, la PS3; y le sumamos a nuestra querida PC, que sigue dando pelea. Los SDK (software development kit) son los software que se usan para programar un juego y, en el caso de la generación previa, había un SDK para PC (mayormente basado en DirectX), uno para X360 (que usa también DirectX, pero en versión RISC) y cerramos con el SDK de PlayStation 3 (del que muchos estudios hablaron pestes en sus primeras versiones) optimizado para Cell.

Si usan la lógica, descubren que para programar un juego multiplataforma (o hacer porteos de algunos juegos) tenían que reescribir grandes porciones de código a fin de hacerlos compatibles con la plataforma que escogían. Ni siquiera las versiones de PC y X360 eran iguales, porque la PC es x86 y la X360 es RISC, ergo, había dos conjuntos de instrucciones de microprocesadores diferentes.

Cuando te llamás EA, eso no es un problema, porque tu fuerza laboral es inmensa (y el dinero también) pero cuando sos un indie tenés dos opciones: O desarrollás solo para una consola en exclusiva; o sacás primero la versión de una consola, después porteás a la otra máquina y por último un port para PC, con las desventajas que esto acarrea (atraso entre versiones o ports gráficamente inferiores para no perder el tren). Lo mismo sucede a la inversa con los que empiezan en PC y luego portean a consola.

En la nueva generación la frase de cabecera sería algo como "la necesidad tiene cara de hereje". Y la necesidad tiene la cara de los estudios de desarrollo de juegos. Los estudios necesitaban (y pedían a gritos) que tanto Sony como Microsoft les simplificaran la vida. Es por eso que ambas consolas comparten hasta el mismo fabricante de CPU: AMD. O sea, tanto la XO como la PS4 tienen un AMD APU con 8 cores x86-64, con 8 GB de RAM y gráficos AMD Radeon (con la diferencia que la XO tiene 12 unidades de ejecución mientras la PS4 tiene 18, con lo cual le da cierta ventaja gráfica a la última). No voy a hablar mucho del hardware porque lo hemos cubierto en detalle en i12, refresco lo del CPU para que vayan entendiendo a dónde apunto.



Microsoft necesitaba un CPU x86 por dos sencillas razones: Primero, porque así podía ejecutar Windows (una versión especial, pero Windows al fin) dentro de la consola. Y en segundo lugar, porque con lo primero cumplido, desarrollar títulos de PC y Xbox One es prácticamente transparente, dado que comparten un SDK similar, misma capa gráfica (DirectX), mismo conjunto de instrucciones (x86) y casi el mismo OS (Windows).

¿Y la PS4? A La necesidad de los estudios de simplificar los tiempos de desarrollo le sumamos que Sony no podía darse el lujo de tener otro "Cell" que atrase 12 meses el lanzamiento, porque hubiese sido letal para la compañía. Y si bien el SDK de Sony es distinto al de Microsoft, la base (el código fuente) es similar porque comparten el mismo conjunto de instrucciones de procesador: x86. Entonces con pocos cambios (menos tiempo de conversión, equipos de trabajos más pequeños, etc.), cualquier estudio podría convertir un juego de PC a XO/PS4 y viceversa.

De esta manera, los "títulos exclusivos" dejaron de ser un problema técnico para solamente convertirse en un arreglo entre Microsoft o Sony con los estudios de desarrollo. Aunque está claro que van a seguir existiendo aquellos que, por ejemplo, exploten al máximo Kinect (MS) o la potencia extra de video (PS4), es decir, haciendo un uso más "fino" de las capacidades de hardware de las consolas.

El beneficio es obvio para los desarrolladores más pequeños que podrían lograr títulos multiplataforma con facilidad y por ende tener más mercado potencial de ventas, además el desarrollo sobre x86 está infinitamente mejor documentado y hay mucha más gente que conoce el conjunto de instrucciones, lo cual también redunda en más facilidad para conseguir profesionales en programación. Para los usuarios es una mejora sustancial puesto que podríamos tener los títulos en lanzamientos simultáneos sin importar en donde los vayamos a ejecutar.

¿Y el beneficio de Sony y Microsoft? Desde el punto de vista comercial quizás el beneficio no sea evidente, pero desde el punto de vista de fabricación, para ambos es una ventaja porque el diseño es más simple. AMD tiene mucho conocimiento sobre la fabricación de procesadores y en el futuro pueden salir CPU más pequeños y de menor consumo permitiendo versiones "Slim" de las consolas con menor esfuerzo de fabricación.

Como sea, desde el punto de vista de usuario celebramos que tanto Microsoft como Sony hayan escuchado a la comunidad de desarrolladores y lanzaran un producto para facilitarle la vida a los desarrolladores, lo que decanta en que los usuarios también nos veremos beneficiados con títulos multiplataforma que no pierdan calidad por "cruzar el charco" del port. [i]



Las mejores películas indies

Los mejores DIY del séptimo arte.

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

SUMIDO A LA DISCUSIÓN SOBRE QUÉ ES Y QUÉ NO ES CINE INDEPENDIENTE, un combinado –a modo de balance de la producción modelo 2013– con las cuatro mejores películas Nac & Pop del mundo de los márgenes.

La duda se agiganta, crece, esboza una respuesta y vuelve, tímida, a encontrarse confundida. Entonces, la duda dice: ¿qué es eso que llamamos "cine independiente"? Se trata, en rigor de verdad, de proyectos que no han tenido más financiamiento que el de los propios implicados, sin ayudas de entidades culturales, filantrópicas o capitales. Así las cosas, un puñado de historias contadas a pura autogestión, que –en este caso caprichoso– contienen mucha sangre, tripas, alma, corazón y vida. Una selección de películas extrañísimas, atípicas y estrambóticas (conseguibles por Internet, festivales o por ahí), cuyo punto en común son los modelos alternativos de realización y su goce por el –cada vez mejor ponderado– cine de género.

1. Daemonium episodio 3 | Pablo Parés | Tú, tu familia y todos tus descendientes arderán en el infierno". De pronto, la gran superproducción del cine fantástico argentino se convierte en materia catódica esencial. Ya no hay experimentación, sólo la prueba fáctica de que en Argentina –con virtuosismo, profesionalidad y, fundamentalmente, amistad– se pueden hacer productos clase A. Incluso, desde los bordes. Incluso, claro, sin que ninguna institución ponga sus morlacos para la concreción. Acá, lo conseguido –a fuerza de fiestas, préstamos de familiares y conocidos, bolsillos remendados y más– es puesto, sin solución de continuidad, en pantalla. Por caso, ¿aquí cierra la historia de Daemonium? No, se trata de una película episódica que contará, antes de terminar, con otros dos. Este tercer capítulo, titulado "Hanya Shibari", continúa con la gesta apocalíptica del ascenso de un líder oscuro tras un pacto con el Demonio. Asimismo, recupera la historia de su esposa, quien deberá pagar las consecuencias del accionar de su marido. Todo rebalsa de estética cyberpunk y supura con fuerza olor a anime japonés. Una particularidad: Daemonium cuenta con la participación de personalidades del doblaje como Humberto Vélez (Homero Simpson, Terminator) y Mario Castañeda (Mc Gyver, Gokú). Otra: los dos primeros capítulos llevan más de 230.000 reproducciones en su canal de YouTube. Y esa no es una particularidad, sino más bien un contrato de popularidad. Una prueba: los episodios anteriores tuvieron resonancias a lo largo y ancho del planeta. Tanto, que hasta fueron subtitulados y doblados a otros idiomas vía el Aleph improbable de Internet. Y de tal manera, se ensancha brutalmente como una bestia infernal esperando su fin –¿2014?– para erigirse, de una vez y para siempre, en las seductoras tablas del cadalso canónico.

2. Trash 2: Las tetas de Ana L.| Alejo Rébora | La génesis es molestar. Como todo el cine que tenga en su intención primaria provocar, Trash 2 utiliza recursos shockeantes. Pero como a todo le dan una vuelta más, los Sarna Producciones, responsables de este aparato lisérgico –una suerte de Corre, Lola, Corre bañada en LSD–, exageran en el uso del gore, las mutilaciones, la escatología y el consumo de drogas. Su fórmula de miles de planos por segundo es salvaje y sorprendente. Por eso, su director, Alejo Rébora, la define como "un experimento

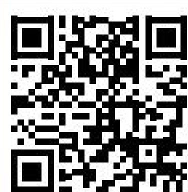


de montaje". Con aquello a cuestas, Trash 2 logra su cometido: incomodar. Y cuando por fin entre en las enciclopedias, incorporará el concepto de cine punk: "Nuestro cine es punk por la actitud de romper las bolas con lo que hacemos y el bajo presupuesto". La ilustre cita le corresponde a Marcelo Leguiza, responsable del film Mutazombie y líder de la productora Mutazion pero, también, miembro satélite de Sarna. Y al morir, acá lo importante, su epitafio dirá: "sí, había vida después de John Waters".

3. Cichonga | Esteban Rojas | Lo que se define de Cichonga: una extraña mezcla de laboratorio entre el cine casposo directo a video –fundamentalmente del imaginario de los ochenta, con buenos rudos y malos mucho más– y la madera con la que están hechos Robert Rodríguez y Quentin Tarantino. Y en su afán por revivir aquella experiencia, sazonándola con eructos, pedos y ventilaciones varias, Cichonga deambula sobre su propia deformidad. En la historia, la birra de Cichonga es robada por su archienemigo Mr. Pancho. Lo curioso es que Cichonga, que en su pecho tiene un birrómetro alla Iron Man, sólo vive teniendo a la cerveza como combustible. Y desde ahí, comenzará una brutal cacería para recuperarla. Hay que decirlo: El Cicho, protagonista de Cichonga, es una de las grandes revelaciones actorales que ha dado la periferia en los últimos tiempos. Aunque ya había sacado unas sonrisas con Y... Quién mató al mayordomo? (un whudunit porrero y recontra independiente) acá subraya que, carisma mediante, entre tanto ¡bruuuupppp! y ¡prrrrrrrrr!, sobran las palabras.

4. Curas zombies en Azul | Osvaldo Sudak | Desde la irrupción de un flamante federalismo, el cine independiente argentino viene dando pasos de gigante en esto de ganar terreno. Provincias de todo el país están produciendo nuevas historias. En consecuencia, desprendido de aquel postulado, y en medio del fervor por el Papa Francisco I, un convoy platense arribó hasta Azul, a 299 kilómetros de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, para hacer una de zombies, minas en bolas y rock 'n' roll. Autodefinida como la primera "zombillymedia", una entelequia imposible que alude a "zombies, rockabilly y comedia", el film elabora una leyenda de carácter iconoclasta. La ceremonia de Pascua conmemora la muerte y resurrección de Cristo, pero cuando su sangre contamina el agua bendita de la Capilla del cementerio, el reverendo y su rebaño morirán instantáneamente, para resucitar más tarde impulsados por un hambre voraz. Mientras tanto, un conjunto de surf rock y unas go-go dancers llegan a la ciudad por error para animar un acto político. Bajo el liderazgo del manager y el dealer local, los sobrevivientes se atrincherarán para enfrentar a los curas zombies. Con banda sonora de Sergio Pángaro, Los Cataclismos, entre otras, Curas zombies en Azul busca entretener y, además, irritar. En palabras de Osvaldo Sudak, su director: "Desde un comienzo tenía la intención de usar la metáfora cristiana de la muerte y resurrección para dotar de un contenido subversivo al divertimento". [i]





La Era de la Decadencia

The Age of Decadence, un RPG old school con gen argentino

Por Tomás García
Zripwud

"EL OTRO DÍA FUI A A LA CASA DE UN AMIGO y estaba jugando uno de esos FPS, el Call of Duty creo que era. En un momento había un pasillo, así literal, una puerta en el fondo con un flecha enorme con un cartel que dice 'Avanzá'." Esta, sin dudas es La Era de la Decadencia.

Después de una semana de calor agobiante, al fin había llegado la lluvia que ese misterioso culto de meteorólogos había predicho. Miré al gentío protegerse del aluvión debajo de un toldo en una de las calles más ajetreadas de Martínez. Miré el reloj. Miré a la gente. ¿Qué hora era? Volví a mirar el reloj. Era temprano, faltaban 20 minutos para mi cita con una de las piezas esenciales del desarrollo del RPG indie, The Age of Decadence. Me quedé parado ahí, empapándome en el simple hecho de que las gotas que sentía no eran de transpiración.

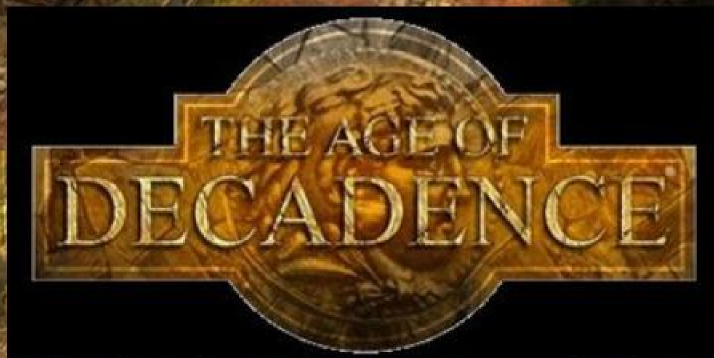
Un par de semanas antes habíamos acordado con Oscar Velzi de hacer una entrevista sobre el juego en el que está trabajando hace ocho años –además del más reciente Dead State– y hace pocas semanas entró en Early Access en Steam. Pero lo que empezó planeado como una conversación por Skype, terminó en una charla de café. Y entre café y café nos sumergimos en una épica conversación sobre fichines roleros. Hablamos de los nuevos (Dragon Age, Skyrim), los viejos (Fallout, Planescape: Torment) y los que vendrán (The Witcher 3, Fallout 4), todo para terminar siempre en el mismo, The Age of Decadence.

Cuando le pregunté cuál es la fuerza que mantiene unido a un equipo de cuatro personas desperdigados en varias partes del mundo que nunca se vieron las caras a lo largo de ocho años, su respuesta es simple: "Es el juego que queríamos jugar." Pero no es tarea fácil: "Necesitas comunicarte constantemente para saber que el otro está. " Y cuando la charla compara Iron Tower Studio con un estudio tradicional, sale el chiste: "Estamos en Crunch Time hace ocho años."

Más allá de lo que aparente, The Age of Decadence no es un RPG tradicional, no dura cientos de horas, ni está repleto de dungeons que explorar y combates scripteados que entorpecen tu progreso. "The Age of Decadence es como leer un libro, a veces no tenés ganas de jugarlo." Tiene mucho de PlaneScape Torment, pero si le preguntas por algún título que haya servido como inspiración, no puede señalar ninguno. La única inspiración en la que coinciden es Game of Thrones, en cómo combina algo muy real como la intriga política y todo el elemento fantástico que corre en el fondo: "A nadie se le ocurre hacer un juego de fantasía en Roma."

A nadie se le ocurre hacer un fichín en Roma y punto. Pero no se trata de la Roma que leemos en los libros, sino una interpretación libre con elementos de fantasía. Elementos que, de no querer, el jugador puede ni desenterrar, pero están ahí como parte de la trama principal. Pero la verdadera razón por la que no sale ninguna inspiración cuando se pregunta, es porque no hay nada como The Age of Decadence. De verdad.

Muchos RPG acusan de tener impacto en la historia, de dejarte cambiar su curso, pero en verdad no suelen ser más que dos caminos diferentes, polvoreados con matices que le dan pequeños detalles diferentes. "El grueso de la trama tiene cinco historias que ven los mismos hechos desde



distintos ángulos y las historias son completamente diferentes dependiendo de la clase y las decisiones que tomes." La historia empieza con el personaje haciéndose con un mapa, pero cómo terminas con él es diferente: "Si sos asesino, te contratan para matar al mercader que lo trae a la ciudad. Si sos mercader, contratas al asesino para que mate al mercader. Si sos el mercenario, sos el guardia que lo tiene que defender..."

Y esta explicación define The Age of Decadence, a cada paso el juego mismo te da la opción de cambiar la historia, de moldearla a tu gusto, siempre tratando de sacar ventaja. Si te alias con alguien, siempre va a haber un momento en que podés traicionarlo y eso cambia todo. No solo la historia, sino cómo reacciona el mundo a vos, cómo te ven los personajes. "Llevamos hasta el fondo lo que es elección y consecuencia. Cambia todo." Y si decidís no actuar sobre algo, también es una decisión y el tema se resuelve de todos modos, "si no lo haces vos, no te preocupes, alguien lo va a hacer." y tiene un impacto en la trama también.

El ritmo del juego es rápido y desde el vamos tenés a disposición la opción de Fast-Travel, para que puedas probar distintas decisiones y también jugar con la creación del personaje, "queremos que lo que pongas en stats tenga influencia." Y tal como en PlaneScape, hay muchas acciones a las que se accede a través de dialogo, del cual hay mucho. Es posible pasar todo el juego sin pelear, pero eso no quiere decir que nadie muera. Fiel al estilo romano, podés jugar como un personaje que hace que las cosas pasen a su alrededor, siempre manteniendo sus manos limpias. El juego va a responder a esas decisiones y vas a tener muchos enemigos "Lo más recomendable sería contratar un guardaespaldas", nos advierte Oscar.

Y no importa lo que hagas, vas a morir, el juego es muy difícil y ellos lo saben, es parte de la "coherencia del mundo", como lo llaman ellos. "Tiene una barrera de entrada alta, porque va en contra de las expectativas. Lo que tratamos de hacer es vender el concepto de vivir la historia de distintos puntos de vista. Si te morís, armate otro y toma otras decisiones. Jugarlo como si fuera un rogue-like, pero con historia."

Dos páginas es muy poco para resumir una charla de más de tres horas, pero así como empezó, la entrevista terminó, hablando de fichines. Afuera no llueve más, pero todavía queda el resabio de la tormenta, una hermosa brisa me refresca el rostro, las ideas y las ganas de fichinear. El día está lindo, pero mejor me vuelvo a casa, que todavía me faltan probar algunas clases en The Age of Decadence. [i]

LOS CUATRO MOSQUETEROS

Todo empezó con Vince, un moderador del popular foro, RPG Codex refugiado en Canadá, que un día decidió dejar de criticar y desarrollar su propio RPG. Así se contactó con un joven programador de 17 años (hoy tiene 25) que vivía en Ucrania, llamado Ivan y, él por su parte, encontró un animador de la misma nacionalidad llamado Nick. Pero como en los mismos mosqueteros, siempre hay un cuarto. Y el D'Artagnan de The Age of Decadence es Oscar Velzi, el cuarto mosquetero que cual comodín, empezó haciendo un poco de todo y terminó como la mano derecha de Vince.

Mis experiencias amorosas en Mass Effect

Por un error de saves, pruebas a los apurones y flojera, este cronista terminó siendo Jane Shepard. ¡Y vaya que resultó interesante!

Por Durgan A. Nallar
@durgan

PARTE I

EL TIPO TRATABA de encontrar su save de Mass Effect 1 para rejugar la segunda parte de la trilogía, en vano. Por fin, envió todo al cuerno y para probar cómo se veía, le cambió género al viejo, heroico y macho Comandante Shepard convirtiéndolo en una blonda y sensual Jane Shepard.

"Notable", me dije, "las voces cambian, y los textos de diálogo son acordes al nuevo y femenino sexo de Shepard". Hmm, lindo trasero, Shepard, mamusa. La vamos a dejar un ratito. Jugué un rato... y entonces Mass Effect 2 hizo su magia y ya no pude parar de fichinear compulsivamente durante varias noches seguidas, hasta de nuevo patearle los cables al inmenso Reaper humanoide.

En el medio de tanta aventura, todo héroe (o heroína) requiere un poco de relax, liberar tensiones. Digamos que mi Jane Shepard estaba todo el tiempo intentando liberar tensiones. ¡La guerra es dura!

La rubia intentaba levantarse a toda la tripulación. Aquí y allá, Jane tiraba palitos a ver si enganchaba algo. Probé con el turiano Garrus (el amor va más allá de credos y especies) y lo logré, sí. Aunque hubo que esperar a que Garrus hiciera estudios acerca de las partes sensibles de la Comandante, como para no meter la pata (quizás literalmente, so bestia, no tenía ni idea cómo tratar a una dama humana). Cuando por fin ocurrió, fue con una escena muy cuidada en la que el momento de gloria se representa con Jane y Garrus inclinando suavemente sus frentes hasta tocarse en un gesto de ternura.

Turianos, los más cornudos de la Vía Láctea y alrededores.

Listo, lo había logrado. ¿Lo había logrado? Pero ¿por qué conformarse con un toquecito de cabezas? Jane necesitaba liberar tensiones en serio. ¿Quizás con un humano resultaría más... satisfactorio?



El doctor Mordin fue una ayuda invalorable para el romance de la Comandante. Por algo tiene forma de glande.

El moreno Jacob Taylor se hacía el duro, pero al final del juego ya venía aflojando. Cuando las papas quemaron, salió haciéndose el machote y diciendo que mientras Jane estuviera con Garrus, él no quería blablá. Tontito. Así que bueno, Jane fue y cortó con Garrus como haría cualquier mina. El pobre turiano agachó la cabeza y dijo que, sí, claro, que era lógico, que ambas especies eran quizás incompatibles.

Jane estaba tranquila porque, de acuerdo con los consejos del doctor Mordin, si no ingería nada, no había problemas entre humanos y turianos. Por supuesto, Jane y yo dejamos al turiano con ese pensamiento pero la verdad venía por otro lado. El negrito Jacob





El negrito se hacía el difícil pero cuando le caí encima, se quedó pancho.

no se le iba a escapar y yo estaba allí para ayudar a mi Comandante favorita de toda la galaxia.

De esa manera, el guapetón de Jacob ya no tenía pretextos para histeriquear. Lo agarré y me lo llevé pa' la pieza. Otra vez, escenas muy cuidadas y de buen gusto. Unos besitos, así bien de muñeco, y al catre.

Al ratito, justo que iba de pasada por el puente de mando, se atravesó la colorada Kelly Chambers. No sé Shepard, pero este cronista tiene debilidad por el cabello rojizo.

PARTE II

Ya superado el romance con el turiano, era el momento de aventurarme al amor con la colorada Kelly Chambers, que me hacía mohines cada vez que la veía en el puente de mando.



La pelada de los tattoos hubiera sido una opción, tal vez. Pero Miranda es amor. Aposté mal, como siempre.

PERO ALGO ANDABA MAL. Por fortuna, no demoré mucho en entender que a Mass Effect no le gusta la bigamia. Así como no había podido concretar con Jacob cuando estaba en amoríos interespecies con Garrus, tuve que tomar una decisión. Si quería transarme a Kelly (irresistible con esos ojos verdes), debía terminar mi relación con el soldado Jacob Taylor.

Como cualquier mina humana, lo decidí casi al instante y corté con Jacob. Me puse un poco triste. La llevé a verlo en su sector de la nave, quien, ya sin tratarla con los respetos que normalmente mostraría como subordinado, la abrazó por la cintura: "Mi amor", le dijo. Shepard le cortó el rostro ahí nomás, con una frialdad que nos rompió el corazón a Jacob y a mí (sí, incluso a este cronista mismo, porque evoqué ciertas minas de mi turbulento pasado en la Tierra).

Ya libre del plomazo de Jacob, volví con Kelly, no sin darme un par de vueltitas por la oficina de Miranda Lawson, a quien siempre le tuve ganas pero nunca me dio pie. Incluso cuando desprecié a una sensual Jack para quedar bien con la morocha de Cerberus.



Kelly Chambers, cosita roja y sexy. Como un Reaper del amor que sacara la lesbiana que llevo adentro.

Kelly era otra cuestión. Fue un romance a primera vista. Decía tener miedo de afrontar el destino de la Normandy (que era, básicamente, hacerse pelota contra los Reapers) pero que con Jane a su lado, se sentía segura. Yo (Jane) le decía que (sí, mamita) la abrazaría como a nadie.

Lo hacía luego de cada maldita misión. Incluso hacía las misiones no para piantar a los Reapers sino para volver a ver si se habían activado más opciones cachondas en el sistema de diálogo.





¿Dónde lo vimos a esto? Bueno, no importa, el Universo se hace pedazos.

Y ya se sabe, tanto insistir, preguntar mil veces lo mismo y recibir la misma respuesta, una noche me llegó un mail de la colorada. ¡Oh, sí! "Voy a estar vestida como para que no me olvides jamás", decía, algo así, no recuerdo mucho de la emoción. Con el mouse tembloroso, fui corriendo a mi camarote de Comandante y llamé a Kelly por el transmisor.



El amor llega un día, eterno y loco, y así se va.

Apenas entró, ese tremendo pedazo de mujer que era Kelly Chambers me voló la rubia peluca. Estaba impresionante. Se podía transar (chapar) en el diván y hacer que la colorada nos haga un baile erótico del infierno. ¡Cuánto amor tiene este fichín!, pensaba, e incluso le mandé un mail a EA agradeciendo tanta alegría.

Luego las cosas se pusieron difíciles. Kelly, que ya era mi pareja y echaba alimento a mis pecesitos cuando yo no estaba; Kelly, que sufría en silencio cada vez que salía de misión y se alegraba de verme retornar entera, fue arrastrada a su destino. Las cosas se precipitaban a medida que los Reapers consumían la vida de la galaxia. No podía dejarla sola. ¡No a ella, no a mi Kelly! Estaba enamorada, ¿verdad? Sólo el amor podía salvarnos.

Samantha Traynor. Sin ella, las heridas no se hubiesen cerrado jamás. En el fin de esta trilogía confesional, una de las escenas románticas más emotivas de un fichín.

PARTE III

ARRIESGÁNDOLO TODO, mucho más tarde, la Comandante Shepard y su equipo de especialistas habíamos logrado rescatar a la tripulación abducida. La lucha había sido cruenta y en el mismo corazón del enemigo. Pero mi Kelly, nuestra Kelly, había sobrevivido. "Viniste por mí", susurró, todavía ahogada por el tanque amniótico, antes de desfallecer en mis brazos. Estaba viva, pero ya nunca sería la misma.



Niñitos. Siempre traen problemas, y más si son extraterrestres.

La llegada de Mass Effect 3, la entrega final de la gran trilogía de BioWare, encontró a Jane en un espaciopuerto terrícola, pocos meses después. Me veía más linda, claro: o al menos tenía más cabello que en Mass Effect 2. Corría un poco raro. Como sea, seguía siendo esa monumental rubia que pasaba sus días salvando la galaxia aunque nadie quisiera creerle, o le cobraran hasta los cartuchos de balas.



La pitufa se me escapó por milímetros, pero me dijo que en otra vida se revolcaría conmigo.

Cuando el cielo se encendía de Reapers y la vida comenzaba a extinguirse sobre la Tierra, Jane (y yo) volvimos con urgencia a una renovada y mucho más precaria Normandy. Habitáculos enteros habían sido removidos o clausurados, pero al menos el puente de mando era como lo conocíamos. La vieja tripulación ya no estaba allí, y la tierna Kelly era un recuerdo.

En su lugar había una nueva terrateniente: la especialista Samantha Traynor. Oh, oh. Una morenilla de aire hindú, tan linda como una noche de verano. Otra vez sentí mis pezones como brasas y la esperanza regresó a la velocidad de la luz.





Mucho mejor que Android.

Pero Mass Effect 3 es una larga despedida, una tragedia desde el primer minuto. Todos sabíamos, aunque dijéramos que venceríamos, que aquella sería la última aventura, el final, que el futuro no era nuestro, pero sería de los que sobrevivieran. Que la vida era pasajera y había que darla por los otros, los que quedarían, por esa galaxia repleta de almas tan distintas pero al mismo tiempo tan iguales. Como una gran vidriera contra la xenofobia y a favor de la tolerancia y la paz, Mass Effect 3 nos arrastraba a un agujero negro y sin retorno.

La necesidad de liberar tensiones de Jane era más grande que nunca. No hacía tanto, lo había intentado con Samara, la justicar asari. Linda mina, azul, matrona, grandota como una Moria Casán del espacio. Con Jane le tiramos un par de centros, pero la asari se hacía la ocupada. Una noche, entre misiones suicidas, Samara admitió que si tuviera mil años menos, Jane estaría en el piso rodando en sus brazos. Fue todo lo que conseguí.

Los demás héroes de Mass Effect 2 hacían apariciones circunstanciales, así que la comidilla de la Normandy SR-2 era la nueva parejita rara, formada por el piloto Jeff "Joker" Moreau y la sorprendente robot hembra en que se había convertido EDI, la inteligencia artificial de la nave. ¿Podrían amarse esos dos? Joker le quería meter mano, pero la Comandante Shepard era tajante: Joker tenía un problema degenerativo en los huesos, y EDI era una mina hecha de titanio. No funcionaría.

Los nuevos tripulantes, por otro lado, estaban interesantes, como Kaidan Alenko y James Vega –al latino Steve Cortez no le movíamos la brújula, era gay– pero yo ya era, decididamente, lesbiana. Liara era una sólo una buena amiga, Tali estaba confundida así que... Un poco llevada por la situación, que se precipitaba luego de cada asalto planetario, o quizás por la forma en que estaba fichineando, todo terminó en la morena Samantha. No digo que no le había echado el ojo a la monumental Diana Allers, versión digital de la célebre Jessica Chobot, pero no me daba cabida. Mi mayor logro había sido concederle un reportaje en mi cabina de Comandante, pero no había pasado de un simple coqueteo.

También había encontrado a la mismísima Kelly, ya recuperada, en la zona de emergencia de la Ciudadela. Por supuesto, la invité a volver conmigo a la Normandy, pero no aceptó. La abducción había sido demasiado para ella, no podía superar el terror. Claro que hubo palabras dulces, como dos amantes separados de común acuerdo.

Samantha, en cambio, desde el principio estuvo a mi disposición. Me admiraba. Así que una nochecita de esas, cuando ya no parecía haber esperanzas sin sacrificarlo todo, la morena aceptó ducharse en mi cabina de Comandante (los Comandantes tenemos privilegios).

Se había desnudado y estaba en la ducha. "Tengo una amiga a la que quiero", decía mientras el agua caliente resbalaba por su piel morena (gracias Unreal Engine), "pero no sé si ella está interesada". Para la sorpresa de este sufrido cronista, Jane se levantó de su diván y respondió: "Ella sí está interesada", y así nomás se metió, vestida y todo, en la ducha. Fue muy lindo, emocionante.



Ok, no pregunten. En el amor todo vale, dicen.

Y a medida que nos alcanzaba el inevitable destino, Samantha sólo me decía palabras de amor, misión tras misión. Íbamos a tener una casa con una cerca blanca, con mucho verde, y muchos hijos, claro que sí. Era una promesa. Fue una de las pocas veces que vi llorar a Jane. [i]



Steam Machines y esas cosas

VALVE CORPORATION ya es algo así como el Cielo de los gamers. Revolucionó la manera en que se distribuye y compramos juegos. Nadie puede dudar que Steam como plataforma centralizada es maravillosa y en muchos aspectos superior a las de Sony, Microsoft y Nintendo. Y menos alguien podría dudar que vamos a fundirnos comprando las ofertas que revolea todo el tiempo el carismático Gabe como si sacara conejos de la galera.

Ahora da un pasito más lejos con sus Steam Machines, o Steam Boxes. Un pasito que podría hacerlo resbalar y caer por el borde. En la reciente Consumer Electronic Show en Las Vegas se vio de todo, desde la impresionante tecnología 4K –no, aquí abajo no vamos a tener esos súper monitores, al menos por unos cinco años–, pantallas que se doblan, drones de todos los tamaños y colores, autos que funcionan con hidrógeno, blah; pero lo que impresionó a los gamers estuvo por el lado de las máquinas de Steam. Hubo 13 modelos en exposición, con ligeras y ligerísimas diferencias, construidos por diferentes fabricantes.

La reacción del público estadounidense fue bastante dramática, al menos por lo que se puede ver en los foros y comentarios. En primer lugar, asocian las Steam Machines al mismo modelo de Alienware, o sea a unas PC con hardware picoroso pero a un precio excesivo. ¿Para qué comprar una PC más cara con hardware relativamente fijo?, se preguntan.

Bueno, lo del hardware "fijo" asemejaría a estas PC coquetas a una consola, en el sentido de que los juegos podrían ser optimizados para un mismo conjunto de componentes, o muy parecidos en rendimiento, con lo que los juegos andarían al pelo y no tosiendo como suele pasar.

Además, corren con el SteamOS, un sistema operativo basado en Linux de código abierto que hasta se va a poder instalar en una PC cualquiera. Eso suena muy bien. El futuro ha de ser el software y del hardware abiertos.

El otro escollo para Valve es el controlador, que viene a intentar lo que hasta ahora fue imposible: que nosotros, gamers jovatos de PC, usemos un "gamepad" para fichinear. ¡Herejía! De ninguna manera, Newell. Sí, es cierto. El coso te pone a mover un pulgar sobre un espacio touch de alta resolución para desplazarte en el juego, y otro pulgar para controlar el puntero, como si estuviera uno con un mouse. Te podés manejar un Civilization en cualquier consola por ejemplo. Esto podría (debería) ser la solución para que podamos sentirnos cómodos sin el simpático roedor a mano. Se va a poder usar en cualquier máquina. Si sale bien. Ergo, no se sabe qué va a pasar. El éxito de las Steam Machines está en tinieblas por ahora. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DISEÑO GRÁFICO** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Ing. Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Nicolás Barba, Fernando Balaguer, Cecilia Barat, Emiliano L. D'Andrea, Marcelo Dastoli, Fernando Brischetto, Nicolás Córdoba, Fernando Coun, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Pablo Huerta, Gastón Morales, Lucía Velarde Mulligan, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Pablo Planovsky.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Electronic Things, Extreme-Box, CD Market, Compumundo, GIGABYTE, Geekye, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, INTEL, Konami, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Microsoft, MSI, OKAM Studio, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Square Enix.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Igor Inocima (Square Enix Latin America), Martina Santoro & el equipo de OKAM Studio, Walter Costabel, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 17 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, ARGENTINA
ENERO - FEBRERO DE 2014